- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES

GAMESTATION especial

PROGAMES
ANO I - NÚMERO 8 - R$ 5,90

FINAL FANTASY VII

Desvende todos os segredos deste clássico da Squaresoft

APENAS 5,90

SUPER PROMOÇÃO 128-BITS EM DOSE TRIPLA

PARTICIPE E ESCOLHA O SEU

ISSN 15175812

Detone este super RPG estratégico

FINAL FANTASY TACTICS

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

GAMESTATION Especial

É uma publicação da:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Fabrício Masaki Koketsu
Marcos José R. de Sales
Homero Letonai

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Carolina Paula Motta

Assistente Comercial
Vander Cardoso Gomes
Carlos Eduardo Oliveira Pereira

Atendimento
Flávia Paula Marques
Mariana de Paula Motta

Publicidade
José Donizete de Paula

Colaboradores
Leina Paula Marques
Naile Paula Marques

Adquira os números atrasados no setor de atendimento nos telefones: (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448 ou então através de nosso super site: www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
e-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

EDITORIAL

Nesta oitava edição da revista GameStation Especial, o nosso leitor continua ganhando em conteúdo, qualidade e evolução. Jogos eletrizantes estão chegando ao mercado, com um grande desenvolvimento tecnológico. Os jogos estão cada vez mais sofisticados e emocionantes. Se você não quiser ficar para trás, embarque então na era dos 128 bits e não perca esta super promoção que oferecemos para você. Escolha qual dos três consoles de 128 bits é o de sua preferência (PS2, Xbox e GameCube) e concorra para ganhar, confira esta surpresa você mesmo na página 30. Isso é só o começo, pois nesta edição tem muito mais aventuras para você desfrutar. Entre para valer no mundo dos RPGs e se surpreenda com estes dois grandes jogos da Squaresoft: Final Fantasy VII e Final Fantasy Tactics.

Em Final Fantasy VII, você fará parte de uma história surpreendente, que o levará a pensar muito sobre o sentido da vida, a conservação do planeta, a luta em defesa de um ideal, e a possibilidade da existência de vida em outros planetas. O enredo tem início com a organização Shinra, que utiliza alta tecnologia para explorar os recursos naturais, drenando a energia Lifestream do planeta, com os seus poderosos reatores Mako, que condensam imensas quantidades de energia em pequenas esferas sólidas, de diferentes versões, denominadas Materia, que tem o poder de transferir à qualquer ser o domínio sobre os vários tipos de magia, pondo em risco o ciclo natural da vida no planeta. Com isso, surge a Soldier, um exército de soldados de elite desenvolvidos dentro da grande organização Shinra.

A organização adota práticas truculentas contra quem estiver em seu caminho, e com isso arruma muitos inimigos. Dentre estes esta o bando Avalanche, que luta em prol da salvação do planeta, onde nesta aventura você será Cloud, um ex-Soldier, hoje um grande mercenário, que desconhece o seu passado e luta com a sua mente para conhecer a si mesmo. Cloud aprenderá com seus aliados a valorizar mais a vida. Tudo parece estar próximo do fim quando um homem chamado Sephiroth reaparece cinco anos depois de ter desaparecido de forma misteriosa. Hoje, seu objetivo é tornar-se um deus, fundindo toda a energia Lifestream do planeta ao seu corpo, e assim obter toda a fonte do conhecimento. Por isso no destino de Cloud e de seus amigos tudo poderá acontecer. E para você conhecer toda esta super aventura, basta seguir a estratégia completa que elaboramos para você, revelando todos os segredos. Mas não é só, em Final Fantasy Tactics você terá mesmo é que tratar de questões bem mais objetivas e usar de muita estratégia o tempo todo para poder vencer todas as batalhas e dificuldades que este jogo oferecerá. Nesta aventura você será Ramza, um guerreiro que luta para manter a honra de seu clã e a ordem entre os reinos. Diante de uma guerra eminente, Ramza entrará em um jogo de intrigas, verdades e mentiras, onde a vida de sua irmã correrá um grande perigo. A ganância dos outros clãs poderá despertar a deusa Ajora e com ela o poder da destruição e das guerras. Caberá a você impedir que isto aconteça. Para isso basta seguir passo a passo a estratégia que preparamos para você. Enfim, nestes dois jogos você terá muita diversão por dias seguidos, até vencer todos os desafios e surpresas que o esperam. Mas enquanto isso, nós estaremos aqui preparando mais surpresas para a próxima edição. Portanto, fique atento e ate lá.

Os editores

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 06
- CONCEITOS BÁSICOS 07
- OS PERSONAGENS 09

▶ Capítulo I - Destruindo os reatores..... 12

A - A invasão do reator Mako Nº1 12
B - Acionando a bomba de tempo 13
C - De volta ao Q.G. da Avalanche 13
D - Preparando-se para a próxima missão .. 13
E - A armadilha do reator Mako Nº5 14
F - Reencontrando a vendedora de flores ... 14
G - Em busca de Tifa 15
H - Procurando as roupas da fantasia 15
I - A mansão de Dom Corneo 16
J - O reencontro com a Avalanche 16
K - A destruição do Sector 7 Slums 17
L - Invadindo o prédio da Shinra 17
M - Vencendo os desafios dos andares..... 18
N - Conseguindo todos os cupons 18
O - O resgate de Aeris..... 19
P - A morte do presidente da Shinra 19

▶ Capítulo II - Revelações do passado..... 20

A - A batalha no prédio da Shinra 20
B - Fugindo da cidade de Midgar 21
C - As memórias de Cloud 21
D - O segredo das atingas raças do planeta 21
E - O caminho para o Chocobo Ranch 22
F - Atravessando a mina Mythril 22
G - O ataque da ninja misteriosa 23
H - A cidade-fortaleza Junon 23
I - O desfile de comemoração da Shinra... 24
J - A aparição do vilão Sephiroth 24
K - Os velhos trilhos da ferrovia 25
L - O parque de diversões Gold Saucer 25
M - A prisão no deserto de Corel 26
N - O caminho para a cidade de Gongaga. 26
O - A origem da vida no planeta 27
P - A verdade oculta do guerreiro Seto 27
Q - A mansão na cidade de Nibelheim 28
R - O guerreiro condenado as trevas 28
S - A chegada em Rocket Town 29
T - Procurando o capitão Cid 29

FINAL FANTASY VII

▶ Capítulo III - Evocando o meteoro 33
A - As confusões na cidade de Wutai 33
B - Perseguindo Yuffie 34
C - O retorno de Don Corneo 34
D - Voltando para o parque Gold Saucer ... 34
E - O espião da Shinra 35
F - O velho templo dos anciões 35
G - O puzzle do relógio 36
H - Conseguindo a Black Materia 36
I - O descontrole de Cloud 37
J - O despertar da floresta 37
K - A morte de Aeris 38
L - Novas descobertas em Icicle Inn 38
M - O caminho para a Terra Prometida 39
N - Escalando as montanhas 39
O - Os desafios nas cavernas de gelo 40
P - O encontro marcado dentro da cratera. 40
Q - O verdadeiro passado de Cloud 41
R - A vingança do planeta 41
S - Em busca de Cloud 42
T - A arte de criar chocobos 42
U - Conseguindo novas raças de chocobo .. 43
V - Buscando as Materia secretas 43

▶ Capítulo IV - A salvação do planeta 44
A - Encontrando Cloud em Mideel 44
B - Em busca das Huge Materia 45
C - A batalha no Condor Fort 45
D - O ataque de Ultimate Weapon 45
E - Viagens ao inconsciente 46
F - De volta a cidade de Nibelheim 46
G - Os vestígios do passado 47
H - A caçada submarina 47
I - As confusões em Rocket Town 48
J - O primeiro homem no espaço 48
K - A fortaleza no fundo do mar 49
L - O passado de Vincent 49
M - O confronto com Diamond Weapon 50
N - Eventos paralelos: os Weapon 50
O - A estratégia de batalha 51
P - A despedida de Bugenhagen 51
Q - A destruição da Shinra 52
R - O caminho para a batalha final 52
S - A transformação de Sephiroth 53
T - A chegada do grande meteoro 53
• DICAS 54

FINAL FANTASY VII

UM CLÁSSICO DA SQUARESOFT

Final Fantasy VII abalou o mundo dos RPGs, ampliando ainda mais o sucesso desta longa série, este jogo é considerado um dos melhores enredos e é cheio de surpresas. Seus personagens em SD (Super Deformed), são muito carismáticos e o jogador é levado a se aprofundar cada vez mais neste surpreendente enredo.

Toda a trama concentra-se inicialmente no bando Avalanche. Este bando pretende destruir os reatores Mako que formam a cidade de Midgar. Tais reatores sugam o Lifestream do planeta, matando-o aos poucos, no entanto a Shinra, a grande organização responsável pelos reatores, só se importa em ganhar dinheiro explorando os recursos naturais do planeta e criando soldados capazes de dominar habilmente todo tipo de magia através do uso das Materia.

Mas o grande mal concentra-se em Sephiroth, um ser que após cinco anos desaparecido, surge novamente para dominar o planeta. Ele foi criado através de uma série de experiências genéticas, recebendo células da criatura Jenova, um organismo que fora encontrado há dois mil anos atrás e que tinha um poder muito além da compreensão humana.

Depois de descobrir sua verdadeira origem, Sephiroth que um dia fora respeitado como sendo o maior guerreiro da Shinra, agora só pensa em encontrar a Terra Prometida, um lugar onde o Lifestream jorra por todos os lados. Mas seu verdadeiro plano é causar uma grande ferida no planeta para se misturar ao Lifestream e tornar-se um ser supremo.

Entretanto, ainda existem muitos humanos entre a população que se importam com o planeta e tentarão impedir. Tudo parece estar perdido, as coisas acontecem de maneira errada e o planeta passa a ser ameaçado com a chegada de um grande meteoro.

A trama se desenvolve gradualmente, com muitas outras subtramas e enredos paralelos onde mostram os conflitos humanos, amor, ódio, amizade, perdas, união... Tudo o que é necessário a um bom enredo, que acabará envolvendo totalmente o jogador. Você poderá descobrir isso e muito mais ao longo desta estratégia, onde descrevemos tudo o que você precisa saber para desfrutar totalmente deste super RPG que é Final Fantasy VII.

INTRODUÇÃO

LISTA DE COMANDOS GERAIS

Direcional ..... Controlar o personagem em qualquer direção, movimentar o cursor no uso de itens e manuseio de menus em batalha.

■ ..... Durante as batalhas faz com que os menus fiquem limpos.

X ..... Cancelar ações ou escolhas feitas, também faz seus personagens correr, exceto no World Map.

▲ ..... Abre o menu de opções em qualquer lugar, exceto nas batalhas. Dentro do menu você encontrará as opções **Item** (guarda todos os itens que você possui para uso), **Magic** (permite usar ou ver os tipos de magia que seu personagem possui), **Materia** (permite equipar as Materia em suas armas e armaduras, possibilitando o uso de magias), **Equip** (os itens para equipar o seu personagem estão divididos em três grupos: Armas, Armaduras e Acessórios), **Status** (permite ver detalhadamente a situação atual de seus personagens), **Order** (permite deixar um personagem na linha de ataque ou defesa, além de trocar a posição dos mesmos no campo de batalha), **Limit** (permite ver o Limit Break de seus personagens e outros que conseguir durante o jogo, onde você poderá usar esta opção para trocá-los ou mesmo ver o que eles oferecem), **Config** (permite alterar a configuração do jogo, a seu critério), **PHS** (permite trocar os personagens de um grupo durante a batalha por outros que estão na reserva), e **Save** (serve para salvar seu progresso no jogo, mas só funciona quando você estiver em um Save Point ou no World Map).

● ..... É o botão de ação (fala com as pessoas, pega objetos, examina localidades, confirma escolhas etc.).

L1 ou R1 ..... No World Map serve para rotacionar a câmera para a esquerda e para a direita quando estiver em um veículo, enquanto nas telas de opção Materia, Magic, Equip ou Status serve para trocar de personagem.

L1+R1 ..... Mantendo estes dois botões pressionados durante as batalhas, você poderá fugir, (vale lembrar que existem batalhas das quais não se pode fugir).

L2 ou R2 ..... No World Map serve para mudar o ângulo de visão da câmera aérea para o nível do chão ou vice-versa.

Select ..... Mostra a localização do personagem na tela, além das portas e das passagens. Na tela do World Map serve para mostrar o mapa.

Start ..... Na tela de World Map serve para mostrar o mapa, mas durante as batalhas serve também para pausar o jogo.

OS LIMITS BREAKS

Estes permitem aos personagens usar técnicas especiais para causar dano elevado aos inimigos ou beneficiar os integrantes de seu grupo. Para que os Limits sejam acionados, a barra cor-de-rosa deverá estar cheia (isso acontecerá dependendo da força do golpe usado pelo inimigo). Assim como as Materia e seu próprio personagem, você poderá evoluir seus Limits para torná-los mais poderosos. Todos os personagens iniciam com o Limit Level 1/1, mas você poderá ganhar o Limit de Level 1/2 usando umas dez vezes o Limit de Level 1/1.

Para ganhar o Limit Level 2/1 do personagem desejado, você terá que matar cerca de quarenta a oitenta inimigos, da forma que quiser, com magia, ataques normais etc.

Para ganhar o Limit Level 2/2, use o Limit Level 2/1 mais de oito vezes, sendo apenas uma vez por batalha. Para ganhar o Limit Level 3/1, repita o processo do Limit Level 2/1. Para ganhar o Limit Level 3/2, repita o mesmo processo do Limit Level 2/2.

Mas para ganhar o Limit Level 4, que é o mais poderoso, você deverá primeiro ter habilitado todos os demais Limits, e em seguida conseguir o item que permite o aprendizado deste Limit (Level 4), cada personagem possui o seu. **Obs.:** a graduação dos Limits dos personagens Caith Sith e o secreto Vincent, tem uma pequena variação em relação aos demais personagens (consulte a lista de personagens).

• ALL LUCKY 7S

A barra acima tem uma característica muito peculiar, quando ela aparecer no jogo é sinal que o HP de seu personagem está com 7777 pontos. Esta numeração dará toda a sorte ao seu personagem durante uma batalha, onde aparecerá a mensagem All Lucky 7s e ele ficará incontrolável, mas por outro lado atacará os inimigos sem parar, causando danos de 7777 pontos em cada ataque. Toda vez que isto acontecer, ao terminar a batalha o HP do personagem ficará com apenas 1 ponto.

OS VÁRIOS TIPOS DE STATUS

Dependendo das características do inimigo, este poderá lhe causar diferentes tipos de danos em seu status. Da mesma forma que você poderá causar a ele. Existem exceções que poderão beneficiar seus personagens ou até mesmo seus inimigos, porém os status podem ser anulados em função do uso de itens específicos. Outro detalhe importante é que com exceção do status Death, todos os demais desaparecerão quando você dormir nos hotéis (Inn) das cidades.

Status Barrier - é uma barreira protetora, que poderá ser anulada com a magia DeBarrier ou a magia Dispel.

Status Beserk - deixa o seu personagem fora de controle, fazendo com que ele ataque constantemente, porém ele poderá ser curado com o item Remedy ou com a magia Esuna.

Status Condemned - faz com que apareça um contador sobre o personagem, indicando seu tempo de vida, quando chegar a zero, seu personagem morrerá. Portanto fuja da batalha e melhore o seu HP, e no caso do personagem morrer, reviva-o.

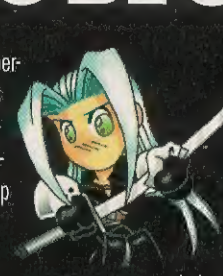
Status Confusion - o personagem ficará girando, podendo atacar qualquer um, tanto amigo quanto inimigo. Ele poderá ser curado usando o item Remedy, ou magia Esuna ou então recebendo um golpe.

Status Dark - o personagem ficará piscando, com dificuldade de enxergar, o que diminuirá a sua chance de acertar o inimigo. Ele poderá ser curado usando o item Eye Drop, ou o item Remedy ou então magia Esuna.

Status Death - matará o seu personagem instantaneamente. Para ressuscitar o personagem, você deverá usar o item Phoenix Down, ou a magia Life, ou então evocar o Phoenix ou dormir em um hotel (Inn).

Status Fury - faz com que a barra de Limit de seu personagem fique com a cor laranja, e esta carregará mais rápido. Para anular esta característica, você deverá usar o item Tranquilizer.

Status Haste - faz com que o personagem ataque duas vezes mais rápido que o normal. Esta característica poderá ser anulado usando uma das magias Slow, Stop ou Dispel.



Status Invencible - o personagem ficará invencível durante alguns ataques.

Status Manipulated - permitirá a você manipular o seu inimigo para aprender como ele usa seus ataques ou suas magias. Esta característica será imediatamente anulada quando você acertar o seu inimigo com algum tipo de golpe.

Status MBarrier - um escudo aparecerá toda vez que uma magia for lançada contra o usuário deste status, fazendo com que a força da magia recebida seja reduzida. Esta característica poderá ser anulada usando as magias DeBarrier ou Dispel.

Status MegaBarrier - um grande escudo aparecerá para reduzir os danos físicos causados em seu personagem por ataques ou magias. Esta característica poderá ser anulada usando as magias DeBarrier ou Dispel.

Status Minimum - reduzirá o tamanho do alvo e o poder do ataque, seu ou do inimigo, onde este causará dano de apenas 1 ponto. Esta característica poderá ser anulada usando a técnica Magic Hammer ou a magia Minimum.

Status Paralysis - este status paralisará o adversário, facilitando o ataque. Para anular esta característica, use o item Remedy ou a magia Esuna.

Status Petrify - transformará o personagem em pedra, deixando-o sem movimento. Para anular esta característica, use os itens Soft ou Remedy, ou então a magia Esuna.

Status Poison - fará com que o seu HP adquira a cor verde, fique brilhando, diminuindo sua força aos poucos. Para anular esta característica, use os itens Antidote ou Remedy, ou então a magia Poisona.

Status Reflect - este status criará uma barreira de proteção em seu usuário, refletindo as magias de volta ao oponente. Esta característica poderá ser anulado usando a magia Dispel.

Status Regen - seu personagem ficará brilhando na cor laranja, recuperando aos poucos o nível de seu HP até o limite máximo.

Status Sadness - este status fará com que a barra de Limit de seu personagem fique na cor azul, e se carregue lentamente. Para anular esta característica, utilize o item Hyper.

Status Silence - impedirá o personagem de usar qualquer tipo de magia ou evocação. Para anular esta característica, utilize os itens Echo Smoke ou Remedy, ou então a magia Esuna.

Status Sleep - o personagem dormirá, e ficará impedido de realizar qualquer tipo de ação. Para anular esta característica, utilize o item Remedy ou então use um ataque contra ele.

Status Slow - deixará o personagem duas vezes mais lento que o normal. Para anular esta característica, utilize as magias Haste ou Dispel.

Status Slow Petrifying - o personagem ficará alternando sua cor normal e uma cor brilhante, com um contador sobre a cabeça, indicando o tempo de vida. Quando este chegar a zero, o personagem se transformará em pedra. Para anular esta característica, utilize os itens Soft ou Remedy, ou então a magia Esuna.

Status Stop - o personagem ficará parado, impedido de realizar qualquer tipo de ação.

Status Toad - transformará o personagem em um sapo, reduzindo a sua defesa assim como a força de seu ataque. Para anular esta característica, utilize o item Maiden Kiss, ou então as magias Toad ou Dispel.

CONHEÇA OS PERSONAGES

CLOUD STRIFE

Uma criança que sempre sonhou em ser um grande guerreiro, e desde então passou a se empenhar muito para conseguir ingressar na Soldier, a divisão dos soldados de elite da organização Shinra. Sua dedicação fez com que alcançasse o mais alto nível dentre estes soldados, lhe possibilitando trabalhar ao lado do lendário guerreiro Sephiroth, em quem passou a se inspirar. Porém muita coisa estranha começou a acontecer na vida de Cloud, fazendo com que ele abandonasse a Soldier e se transformasse em um frio mercenário. Ele perdeu parte de sua memória e seu passado tornou-se um grande mistério, fazendo com que ele iniciasse uma grande busca de si mesmo.

Limit Level 1/1: BRAVER - Causa dano em um único inimigo.

Limit Level 1/2: CROSS SLASH - Causa dano em um único inimigo, podendo ainda deixá-lo paralisado.

Limit Level 2/1: BLADE BEAM - Produz uma onda de energia, que é arremessada contra um inimigo e ao atingir o mesmo, esta energia se divide atacando os outros inimigos que estiverem no campo de batalha.

Limit Level 2/2: CLIMHAZARD - Causa um grande dano em um único inimigo.

Limit Level 3/1: METEORAIN - Causa um grande dano em um ou vários inimigos.

Limit Level 3/2: FINISHING TOUCH - Causa grande dano nos chefes e nos inimigos comuns, morte instantânea.

Limit Level 4/1: OMNISLASH - Causa grandes danos mesmo nos inimigos mais fortes. Você poderá adquirir este Limit na Battle Square da Gold Saucer, pagando apenas 32.000 BPs na máquina que está próxima à entrada (somente no segundo CD).

BARRET WALLACE

Ele lidera o grupo Avalanche e luta para salvar o planeta, que está morrendo aos poucos com os reatores Mako, absorvem todo o Lifestream do planeta (fonte de vida). Os reatores Mako são uma criação da organização Shinra, que Barret tanta combate pois ela é também a responsável pela morte de sua esposa e de seus amigos, a destruição de sua cidade e a perda de sua mão direita. Mas este ódio é contido quando ele está ao lado de sua filha Marlene.

Limit Level 1/1: BIG SHOT - Barret lança uma bola de energia contra um único inimigo.

Limit Level 1/2: MIND BLOW - Igual à Big Shot, mas ao invés de causar dano ao inimigo, ele reduz grande parte do MP, impossibilitando que este consiga usar suas magias.

Limit Level 2/1: GRENADE - Barret lança uma granada que causa dano em vários inimigos.

Limit Level 2/2: HAMMER BLOW - Este Limit não causa dano, mas se Barret acertar um golpe, o inimigo certamente sairá da batalha. **Obs.:** não funciona contra chefes ou inimigos muito fortes.

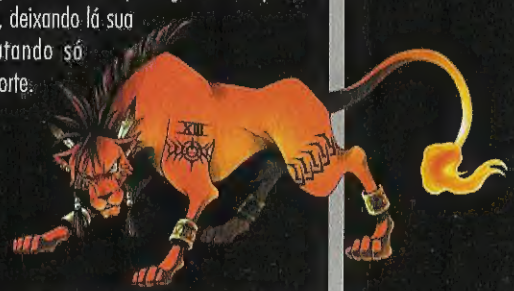
Limit Level 3/1: SATELLITE BEAM - Barret evoca um ataque de raios, atingindo vários inimigos.

Limit Level 3/2: UNGARMAX - a arma de Barret transforma-se em uma metralhadora, seus efeitos são melhores quando atinge um único inimigo ou então contra chefes.

Limit Level 4/1: CATASTROPHE - Barret usa um ataque devastador, atingindo todos os inimigos. Para conseguir este Limit, salve o acampamento North Corel do descarrilhamento do trem, então vá falar com a viúva que está na casa do canto superior esquerdo da tela.

RED XIII

Um grande e solitário animal descendente de uma antiga raça de felinos, hoje extinta, que protege os habitantes da cidade de Cosmo Canyon. Mas por ser o único de sua espécie, o cientista Hojo o capturou para realizar experiências. Red XIII é libertado e ingressa no grupo de Cloud, que luta para salvar o planeta. Neste meio tempo, Red XIII tomará conhecimento da história de sua família e conhecerá o verdadeiro passado de seu pai, o qual acreditava que fosse um grande covarde que fugira do campo de batalha, deixando lá sua mãe lutando só até a morte.



Limit Level 1/1: SLED FANG - Red faz um ataque de longa distância.

Limit Level 1/2: LUNATIC HIGH - um vapor dourado surge embaixo dos personagens, deixando-os mais rápido com o status Haste.

Limit Level 2/1: BLOOD FANG - semelhante ao Sled Fang, mas aqui Red XIII rouba HP e MP.

Limit Level 2/2: STARDUST RAY - um ataque de estrelas cadentes que causam dano em todos os inimigos.

Limit Level 3/1: HOWLING MOON - deixa Red XIII com o status Berserk e Haste, mas fora do controle do jogador.

Limit Level 3/2: EARTH RAVE - Red XIII dá vários ataques, sendo cada um de um elemento: Fire, Water, Earth, Wind, Poison, Ice, Lightning e Holy, respectivamente.

Limit Level 4/1: COSMO MEMORY - surge uma bola de fogo que absorve energia do campo de batalha e explode. Para obter este Limit, abra o cofre na Shinra Mansion e vença o chefe Lost Number. Depois pegue no cofre a chave do quarto de Vincent e o item Cosmo Memory.

TIFA LOCKHEART

Uma jovem sobrevivente da tragédia de Nibelheim, da qual ela não tem nenhuma recordação. Em Midgar, conseguiu um emprego no bar Seventh Heaven, o qual é usado de esconderijo do grupo Avalanche. Tifa reencontra-se com Cloud, seu amigo de infância. Após o encontro, Cloud decide ir embora mas Tifa apresenta-o a Barret, na esperança de que agora ele fique sempre por perto.

Obs.: os Limits de Tifa funcionam através de um jogo de caça níquel e a cada novo Limit que ela for aprendendo, um novo Slot aparecerá. No caça níquel aparecerão três tipos de mensagem: HIT (desfere um ataque no inimigo), YEAH! (a mesma função do HIT, mas causando um dano maior), e MISS (que faz Tifa ir para o Slot seguinte).

Limit Level 1/1: BEAT RUSH - consiste em uma seqüência de socos aplicado em um único inimigo que poderá ser escolhido aleatoriamente.

Limit Level 1/2: SOMERSAULT - Tifa dará um salto mortal ao chutar seu oponente.

Limit Level 2/1: WATERKICK - causa dano com o elemento Water ao desferir uma rasteira.

Limit Level 2/2: METEO DRIVE - agarra o inimigo e o arremessa para trás.

Limit Level 3/1: DOLPHIN BLOW - Tifa desfere um golpe no inimigo, e em seguida surge um geyser e um golfinho simulando o golpe.

Limit Level 3/2: METEOR STRIKE - Tifa agarra o oponente, em seguida salta junto com ele e o arremessa de encontro ao chão.

Limit Level 4/1: FINAL HEAVEN - Tifa acerta um golpe no oponente que causará uma gigantesca explosão. Para conseguir este Limit, você deverá tocar uma música no piano de Tifa, durante o segundo flashback de Cloud. Você ouvirá esta canção andando ao redor da cidade de Nibelheim. Confira a música apertando os botões: X, ■, ▲, R1/L1+▲, R1/L1+■, (pausa) X, ■, ▲, R1/L1+X, ●, X, ■, X. Fazendo corretamente, você encontrará uma carta para Tifa contendo os ensinamentos da Final Heaven.

AERIS GAINSBOROUGH

Esta personagem, embora pareça uma pessoa normal, é na verdade uma descendente do povo Cetra, um povo nômade que desapareceu há muito tempo. A organização Shinra sabe que ela é uma descendente deste povo, por isso a persegue acreditando que ela possa lhes revelar a localização da tão cobiçada Terra Prometida. Mas Aeris apenas quer viver uma vida normal como qualquer outro, trabalhando como uma simples vendedora de flores. Porém, ela se apaixona por um jovem que a faz lembrar de uma pessoa especial, que desapareceu há muito de sua vida.

Limit Level 1/1: HEALING WIND - Aeris provoca uma brisa que recupera o seu HP e o de seus amigos.

Limit Level 1/2: SEAL EVIL - uma luz roxa atinge os inimigos paralisando-os instantaneamente, caso eles não sejam imunes aos status Stop e Silence.

Limit Level 2/1: BREATH OF EARTH - vários focos de luz azul envolvem os aliados e anulam qualquer status negativo que eles possuam.

Limit Level 2/2: FURY BRAND - vários raios azuis atingem seus aliados, fazendo com que suas barras de Limit carreguem rapidamente.

Limit Level 3/1: PLANET PROTECTOR - Aeris cria uma barreira protetora dourada na frente de seus aliados, protegendo-os contra qualquer tipo de ataque.

Limit Level 3/2: PULSE OF LIFE - faz com que todos os status sejam curados, recuperando também o HP e o MP do grupo.

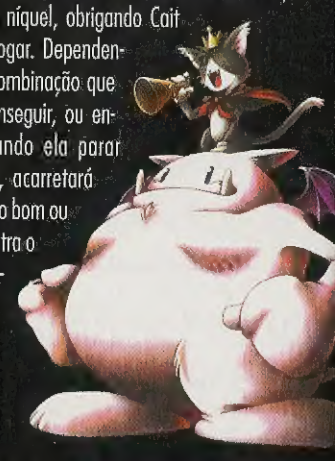
Limit Level 4/1: GREAT GOSPEL - anjos descem do céu e deixam os personagens com a proteção dos Limits Planet Protector e Pulse of Life. Para obter este Limit, vá até a península do continente da Gold Saucer e fale com o ferreiro. Ele dirá que não possui matéria prima, mas você poderá conseguir esse material na mina de Mythril. Entre em Costa Del Sol com o Buggy e vá para o porto, para voltar ao outro continente. Ao sair de Junon, você estará com o Buggy e com ele atravesse o rio próxima à esquerda da saída da Mythril Mine e entre na caverna. Lá um velho estará dormindo, ele falará com você revelando segredos sobre a evolução de Materia. Porém, se os dois últimos dígitos de seu número de batalhas forem iguais, ex.: 100, 111, 255 etc., você receberá um acessório. Mas se o seu número de batalhas for de mais de 600, e os dois últimos dígitos forem iguais, você então receberá o mineral Mythril. Leve-o ao ferreiro e escolha entre abrir a caixa de madeira ou a gaveta pequena de cor cinza que está à sua direita (sugestão: abra esta última). Lá você encontrará o item Great Gospel, que o ensinará o Limit Level 4 de Aeris.

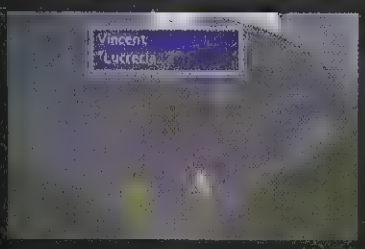
CAIT SITH

É um brinquedo que está sendo controlado da cidade de Midgar, e que se junta ao grupo de Cloud com a intenção de obter informações, revelando-se mais tarde um espião da organização Shinra. Ele trabalha para quem pagar mais, é um mercenário, no entanto Cloud e seus amigos não podem mandá-lo embora, pois ele tem como refém a filha de Barret e a mãe de Aeris. Porém, os acontecimentos e a determinação do grupo em salvar o planeta farão com que Cait Sith deixe de ser um traidor, tornando-se um grande aliado. **Obs.:** este personagem possui somente dois Limits, mas que são muito eficientes.

Limit Level 1/1: DICE - ao jogar os dados, a soma destes indicarão a quantidade de dano que o inimigo sofrerá. Quanto maior for o seu nível, mais dados ele jogará, e a soma destes aumentará o dano causado.

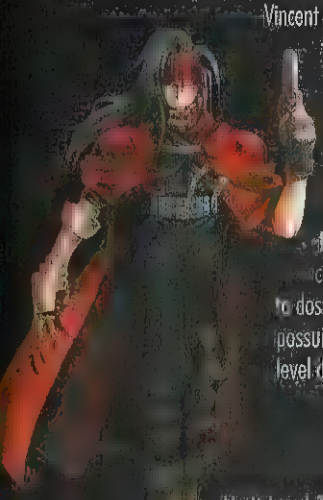
Limit Level 2/1: SLOT - aparecerá uma máquina caça níquel, obrigando Cait Sith a jogar. Dependendo da combinação que você conseguir, ou então quando ela parar sozinha, acarretará um efeito bom ou mau contra o seu grupo.





VINCENT VALENTINE

No passado ele foi um dos integrantes da subdivisão Turks, pertencente a organização Shinra, porém Vincent se apaixonou por Lucrécia, o que não deveria. Vincent então foi morto por seus companheiros da organização. Logo depois em seu corpo foi injetado células do antigo organismo Jenova, que o fez voltar à vida muitos anos depois. Este ficou confinado dormindo nos fundos da Shinra Mansion, até ouvir a história de Cloud e este então se uniu ao grupo para se vingar da organização Shinra, e conseqüentemente salvar o planeta. Devido às células do organismo Jenova injetadas em seu corpo, Vincent pode se transformar em monstro e você perderá o controle sobre ele neste momento. **Obs.:** Vincent é diferente dos demais, pois possui apenas um level de cada Limit.



Limit Level 1/1: GALIAN BEAST - transforma-se em uma fera que causa dano pelo elemento Fire.

Limit Level 2/1: DEATH GIGAS - transforma-se em um monstro parecido com Frankenstein, que causa dano elevado.

Limit Level 3/1: HELLMASK - transforma-se em um maníaco empunhando uma serra-elétrica, que causa no inimigo vários status negativo.

Limit Level 4/1: CHAOS - transformado em um demônio, que usa ataques muito poderosos. Você poderá obter este Limit após o evento da Sister Ray, entrando uma segunda vez na caverna da Lucrécia tendo Vincent em seu grupo.

CID HIGHWIND

Um exímio piloto de aeronaves, mas muito provocador, Cid sonha em ser o primeiro homem a chegar no espaço, após prestar muitos anos de serviço para a organização Shinra, desenvolvendo e testando grandes projetos de naves espaciais. Porém quando estava prestes a realizar o seu sonho, teve que cancelar a viagem impedindo com que sua amiga Shera sofresse um acidente na explosão dos jatos de propulsão da nave. E ele passa então a culpá-la pela não realização de seu sonho. Mas depois que Cloud e seus amigos chegam a cidade, Cid descobre que seus sonhos nunca poderão se realizar se ele não se opuser a organização Shinra.

Limit Level 1/1: BOOST JUMP - Cid dará um salto e em seguida mergulhará, empunhando sua lança contra o inimigo.

Limit Level 1/2: DYNAMITE - Cid acende uma dinamite e a joga contra os inimigos.

Limit Level 2/1: HYPER JUMP - Cid dá um mergulho sobre os inimigos, empunhando sua lança e causando danos a todos eles.

Limit Level 2/2: DRAGON - durante um ataque, surge um feixe de energia luminosa parecido com um dragão, causando dano ao inimigo e roubando dele HP e MP para Cid.

Limit Level 3/1: DRAGON DIVE - Cid dá um mergulho sobre cada um dos inimigos, produzindo um pilar de energia que causa danos a cada um deles.

Limit Level 3/2: BIG BRAWL - Cid ataca diretamente seus inimigos oito vezes cada um.

Limit Level 4/1: HIGHWIND - Cid chama a aeronave Highwind e esta dispara vários mísseis sobre os inimigos. Você obtem este Limit dentro da fortaleza voadora Gelnika, no hangar dos helicópteros.

YUFFIE KISARAGI

Yuffie é filha do mestre Godo, um dos cinco grandes deuses que habitam a cidade de Wutai. Esta havia sido uma grande potência mundial antes da organização Shinra tentar dominá-la. Usando suas técnicas de ninjitsu, Yuffie rouba Materia poderosa e traz para a sua cidade, tentando torná-la novamente uma grande potência como fora no passado e depois então vingar-se da organização Shinra. Mas em suas aventuras, Cloud e seus amigos acabam encontrando-se com ela e esta entra para o grupo, e continua roubando as Materia.

Limit Level 1/1: GREASED LIGHTNING - Yuffie usará sua arma para cortar seus inimigos.

Limit Level 1/2: CLEAR TRANQUIL - bolhas de água recuperam uma certa quantidade de HP de seu grupo.

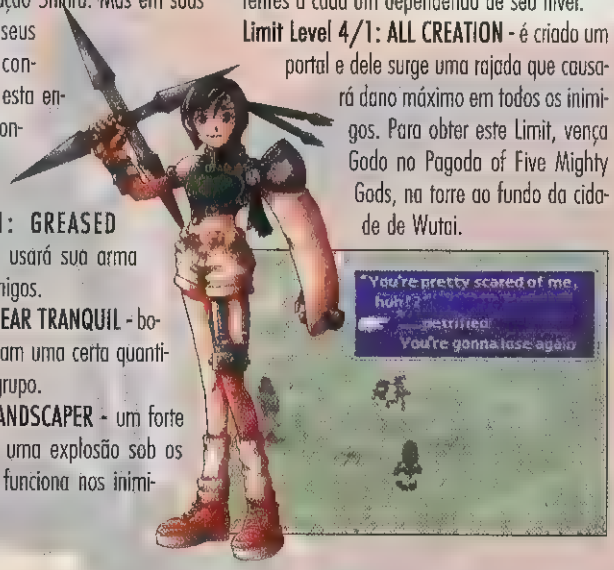
Limit Level 2/1: LANDSCAPER - um forte tremor de terra cria uma explosão sob os inimigos. **Obs.:** não funciona nos inimigos voadores.

Limit Level 2/2: BLOODFEST - Yuffie ataca seus inimigos dez vezes seguidas.

Limit Level 3/1: GAUNTLET - produz uma onda de energia sob os inimigos, causando neles danos elevados.

Limit Level 3/2: DOOM OF THE LIVING - a ninja atacará seus inimigos quinze vezes seguida, causando neles danos elevados porém diferentes a cada um dependendo de seu nível.

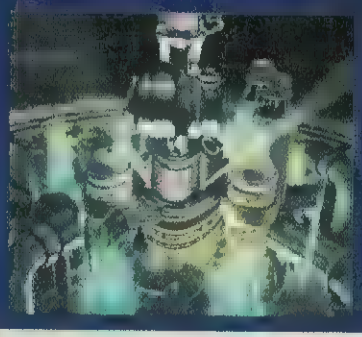
Limit Level 4/1: ALL CREATION - é criado um portal e dele surge uma rajada que causará dano máximo em todos os inimigos. Para obter este Limit, vença Godo no Pagoda of Five Mighty Gods, na torre ao fundo da cidade de Wutai.



DESTRUINDO OS REATORES

PRIMEIRO CAPÍTULO

O maior dom do ser humano é a sua capacidade de pensar e de transformar seus pensamentos em realidade, podendo assim mudar totalmente o ambiente onde vive. Através de seu raciocínio, o homem não só conseguiu adaptar sua maneira de viver como também aprendeu a dominar as diferentes regiões do planeta. Soube também aproveitar os recursos e com isso obter meios para que seu desenvolvimento não tenha limites.



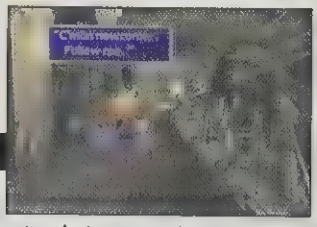
O homem tornou-se um ser insaciável na busca do conhecimento. A tecnologia chegou a um certo ponto que permite ao homem brincar de ser deus, criando novas formas de vida através do domínio de técnicas que desrespeitam as leis da natureza.

A poderosa organização Shinra ganha muito dinheiro explorando a fonte de energia natural do planeta, o qual chamam de Mako. Esta energia é extraída do planeta e usada para abastecer a cidade, além de ser também transformada em esferas chamadas Materia. Estas permitem aos humanos manipular a magia e conseguir muitos outros benefícios.

Embora tenha descoberto uma fonte de energia natural e limpa, a organização Shinra criou uma falha no ciclo da vida, acelerando assim a destruição do planeta. Em algum lugar da grande cidade de Midgar, o bando Avalanche chega na estação de trem, com o objetivo de destruir os reatores Mako e desta forma impedir que o planeta vá destruído. Entre o bando encontra-se o ex-Soldier Cloud, hoje mercenário contratado para esta importante missão de salvar o planeta.

PARTE-A A invasão do reator Mako Nº1

Ao iniciar as primeiras batalhas você terá que usar os vários itens disponíveis, portanto reviste os policiais que estão atordoados para pegar deles as Potions, depois outros dois policiais aparecerão, vença-os e siga Barret. Na próxima tela, fale com Biggs e Jessie, eles abrirão os portões e Cloud se apresentará (você poderá criar um novo nome para ele). O personagem Barret também poderá ser renomeado neste momento, independente disto, siga-o.

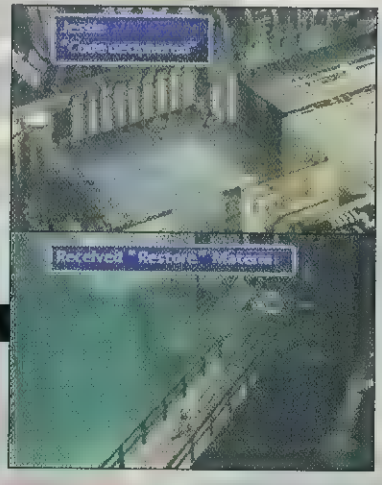


Quando estiver dentro do reator, acompanhe os demais integrantes do bando, Barret e Cloud terão uma conversa pouco amistosa sobre o fato da energia do planeta estar sendo drenada para que as pessoas possam usar suas magias. Fale com Jessie e Biggs para eles abrirem os portões, depois vá pegar uma Phoenix Down na sala à direita.

Entre no elevador, fale com Jessie e após a conversa, apenas siga-a. Quando Jessie parar, pegue a Potion que está em sua frente e desça a escada ao lado.

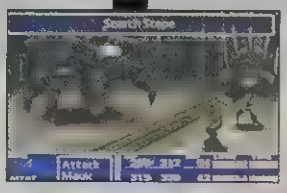
Salve o seu progresso no jogo e aproveite para evoluir os seus personagens, depois, se quiser, atravesse a ponte de metal adiante e você encontrará a Restore Materia. Ao chegar perto do reator para armar uma bomba, Cloud terá algumas visões.

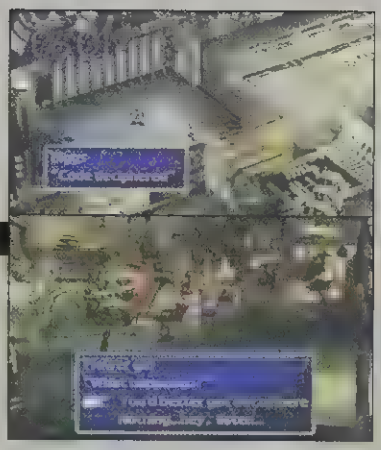
Quando a bomba estiver armada, o sistema de segurança será acionado, e o chefe Guard Scorpion aparecerá, para vencê-lo faça Cloud usar magias Bolt e deixe Barret com os seus ataques normais (os Limits Breaks também ajudam).



PARTE-B Acionando a bomba de tempo

Quando o chefe levantar seu rabo de metal, não ataque ou ele contra-atacará com um golpe muito poderoso. Espere ele voltar ao normal e só então continue o ataque. Mantenha o HP de seus personagens acima de 100 e ao vencer a batalha, você ganhará a arma Assault Gun para Barret, equipe-a. Você terá dez minutos para sair do reator antes dele explodir. Faça todo o caminho de volta, fale com Jessie e siga-a. Quando estiver dentro do elevador, acione o painel e fale com Biggs e Jessie novamente para eles abrirem mais portas para você. Siga o bando e pouco tempo depois o reator explodirá. Barret dirá a todos para se encontrarem na estação do Sector 8 e de lá então irem para o Sector 7 Slums. Siga Barret e no caminho você encontrará uma **vendedora** de flores, fale com ela e compre uma flor (escolha a segunda opção e depois a primeira), você poderá oferecê-la a alguém. Depois vá para o lado sul e pegue a Potion no caminho. Mais adiante você poderá lutar com alguns policiais, mas independente destas lutas Cloud saltará sobre o trem para fugir.





PARTE-C De volta ao Q.G. da Avalanche

Dentro de um dos vagões do trem, **Barret** e os demais pensam que Cloud não conseguiu sobreviver, mas este logo aparecerá. Siga Barret e os demais até o vagão de passageiros e fale com Jessie. Barret e Cloud terão mais uma discussão a respeito do planeta e logo o trem chegará ao seu destino. Fale com Barret e siga o bando até o esconderijo secreto no bar Seventh Heaven. Barret mandará os visitantes saírem e seu bando poderá entrar. Fale com ele para entrar e encontrar **Tifa**, sua velha amiga de infância. Ela perguntará se Cloud e Barret discutiram, escolha a segunda opção para dizer que não. Caso tenha comprado a flor, você poderá oferecê-la para Tifa ou para Marlene (a filha de Barret).

Independente de sua escolha, fale com o grupo e tente sair. Barret aparecerá e fará uma reunião, e Tifa convidará Cloud para beber alguma coisa (escolha qualquer opção). Depois desça através da máquina de pinball para saber que a explosão do reator aborreceu o presidente da organização Shinra. Em seguida Barret questionará a lealdade de Cloud e este após responder, avisa que irá embora mas que quer o seu pagamento.

PARTE-D Preparando-se para a próxima missão

Volte ao bar e antes de Cloud sair, Tifa o questionará sobre a promessa que ele fez para ela na infância, de protegê-la quando ele tornar-se um Soldier.

Após as lembranças, você poderá escolher a resposta de Cloud quanto à sua promessa e depois o ex-Soldier pedirá seu **pagamento** para Barret. Após uma noite de sono, suba até o bar e fale com Tifa. Independente da resposta escolhida, Tifa dirá que irá com Cloud e Barret na próxima missão.

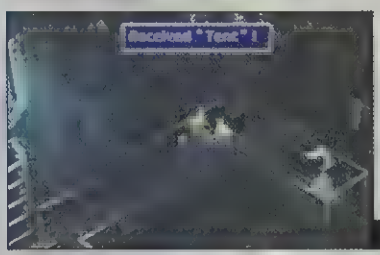
Barret pedirá para Cloud uma explicação do uso das Materia e em seguida, Tifa pedirá para você ir até o segundo andar da loja de armas. Ao sair do bar, vá até a casa ao lado do prédio na parte sul e compre algumas Materia se puder (tenha uma Materia Restore para cada personagem, além das Materia de ataque).

Entre no prédio e fale com o homem no balcão à esquerda, para comprar novos equipamentos, depois vá ao terceiro andar e fale com as **pessoas**, especialmente com a que está do lado direito da entrada, para ganhar a Materia All e um Ether no baú (combine a Materia All com uma Restore para usar magias que curam todos os personagens). No terceiro andar você poderá dormir e recuperar seu HP e MP, então vá para a estação de trem e embarque.

PARTE-E A armadilha do reator Mako Nº5

Dentro do trem o temperamento de Barret faz com que ele ataque um cidadão, mas Tifa o acalma. Fale com Tifa e o alarme de identificação soará e os cartões de identificação falsos não funcionão. Desta forma você terá que fugir através dos vagões.

Você terá um limite de tempo para cruzar os vagões e se não conseguir cruzá-los antes do tempo se esgotar, você saltará do trem em um ponto mais distante de seu objetivo.



Vá para o próximo vagão e fale com o velho para ele lhe dar uma Phoenix Down. No terceiro vagão, fale com o homem que está perto de você para receber uma Hi-Potion, no próximo um homem lhe roubará, mas você poderá prendê-lo se quiser ou então vá para o vagão seguinte.

Quando chegar ao último vagão, seu grupo terá que pular e **seguir** a pé.

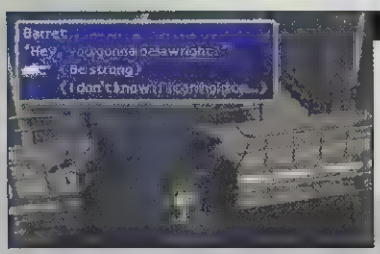
Chegando aos sensores, você não poderá prosseguir através do túnel, então examine a entrada à esquerda para descer uma escada (escolha a segunda opção). No caminho você encontrará um Ether e chegará em um tipo de armazém. Vá para a escada à esquerda e do outro lado você encontrará Jessie, desça na escada à esquerda e **salve** seu progresso no jogo. Depois suba a escada ao lado e você chegará ao reator Mako Nº5. O caminho deste reator é idêntico ao do primeiro, portanto vá até o centro dele e coloque uma bomba, mas antes Cloud terá mais lembranças. Ao ativar a bomba, faça o mesmo caminho de fuga usado no primeiro reator. Logo que sair do elevador, pegue um Ether no baú e entre na sala à esquerda. Nela você terá que fazer Cloud apertar o painel ao mesmo tempo que Tifa e Barret para abrir a **porta** (conte dois segundos e aperte o botão ●).

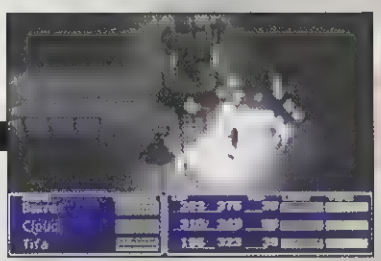
PARTE-F Reencontrando a vendedora de flores

Na área seguinte, Barret descobrirá que eles caíram em uma armadilha e o próprio presidente da Shinra mandará o robô Air Buster atacar. Para derrotar este **chefe**, ataque suas costas. Use magias Bolt e se possível use os seus Limit Breaks. Quando derrotar este inimigo, o mesmo explodirá e Cloud ficará pendurado na plataforma.

Ele mandará Barret levar Tifa, pois o reator explodirá em breve. Sem forças para subir, **Cloud** cairá. Embora a queda seja grande, Cloud acordará ouvindo uma voz dentro de sua cabeça e logo perceberá que caiu dentro de uma velha igreja, sobre um jardim de flores.

A vendedora de flores estará lá, fale com ela

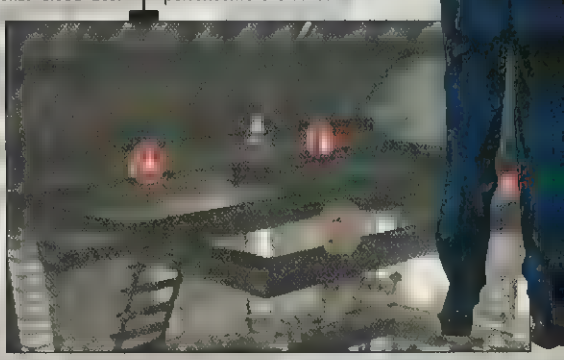




e escolha as primeiras opções (não é obrigatório). Independente de suas respostas, Aeris se unirá a você. É então que Reno, um dos Turks, aparecerá tentando capturar Aeris. Cloud aceitou ser o guarda-costas da jovem, então aproxime-se de Reno e Cloud escutará a voz misteriosa em sua mente.

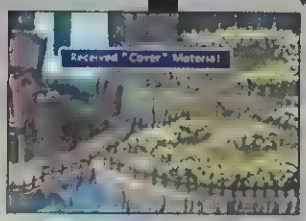
Aeris e Cloud fogem, mas Reno e seus homens vão atrás deles. Na área seguinte, pule para a escada e suba ao próximo andar. Ao pular sobre um buraco, Aeris cairá e será atacada. Escolha a primeira opção para subir até as vigas do teto para derrubar os barris sobre os homens que perseguem Aeris (confira no jogo a ordem dos **barris** que devem ser derrubados).

Salvando-a, espera ela subir e saia através do teto que está quebrado. Do lado de fora, Aeris comentará sobre estar sendo perseguida há algum tempo e Cloud informa ela de que os Turks são uma organização pertencente a Shinra.



PARTE-G Em busca de Tifa

Seguindo através dos telhados das casas, você deverá levar Aeris até a casa dela no Sector 5 Slums. Siga-a e na área seguinte, vá para a direita. Explorando o lugar, você poderá comprar algumas Materia se quiser, além de itens. Vá ao segundo andar da casa que está próxima da entrada da casa de Aeris à direita.



Lá você encontrará um garoto dormindo no segundo andar, ele dirá a localização de suas economias (não pegue-as ainda). Leia também o primeiro folheto da promoção da Turtle's Paradise (se você ler os sete folhetos de promoção ao longo do jogo, poderá ganhar itens de graça na cidade de Wutai, confira na seção Dicas). Vá para a casa de Aeris, mas antes pegue o Ether e a Cover Materia no jardim.

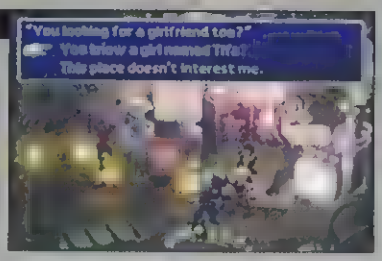
Dentro da casa, Aeris apresentará Cloud para sua mãe. Após as formalidades, Cloud dirá que precisa voltar ao Sector 7 Slums e logo Aeris perguntará se Tifa é a namorada de Cloud (a segunda opção é afirmativa).

Independente de sua escolha, Aeris pretende ajudar Cloud a chegar em seu destino, mas a mãe dela pedirá para Cloud ir embora no meio da noite para que sua filha não a siga. A voz misteriosa mais uma vez atormenta Cloud, que logo se lembra de sua casa e de sua mãe. Assim que acordar, pegue os itens na porta do quarto e vá andando até as escadas (não corra nem ande perto do quarto de Aeris). Do lado de fora da casa, volte para a área anterior e desta vá para a esquerda.

Na área seguinte, Aeris estará esperando por Cloud. No final, ambos seguirão juntos para encontrar Tifa, então vá para o Sector 6.

Atravessando a área seguinte, você chegará em um playground, onde Aeris contará a Cloud sobre seu primeiro namorado, um membro da Soldier. Durante a conversa, Cloud avistará Tifa em uma carruagem seguindo para o Wall Market.

Chegando ao Wall Market, você deverá procurar por Tifa. Diante do Inn (hotel), siga o caminho à direita para chegar ao Honey Bee Inn. Pergunte sobre Tifa ao homem gordo que está vestido de vermelho na entrada, para descobrir que ela foi para a mansão de Don Corneo e que lá só entram mulheres.

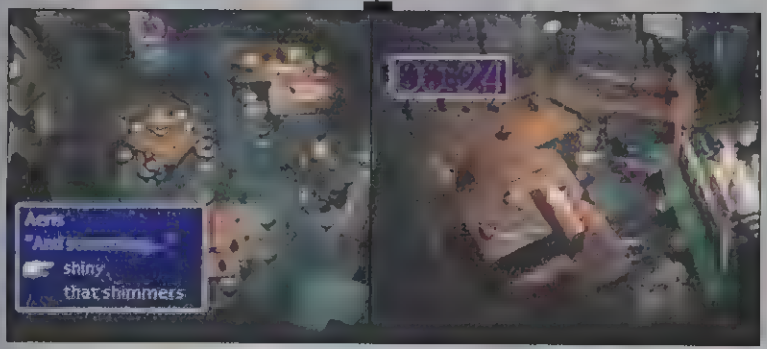


PARTE-H Procurando as roupas da fantasia

Volte ao Wall Market e siga para o norte, até chegar na entrada da mansão. Fale com o guarda, Aeris dirá para Cloud se vestir de mulher já que ele não a deixará entrar sozinha. Aeris combinará com o vigia que virá com uma amiga.

Agora você terá que conseguir roupas para se fantasiar, então volte para o Wall Market e vá até a loja de roupas (perto da saída ao norte). Fale com a menina para você saber que o seu pai está bebendo no bar. Vá para a saída ao norte e após a academia, entre no bar à esquerda. Fale com o homem no balcão e Aeris explicará que precisa de um vestido para um homem e não para uma mulher, o alfaiate aceita o trabalho e dependendo das respostas dadas a ele, você receberá um vestido diferente (Soft + Shimmers = Silk Dress, Clean + Qualquer outra = Cotton Dress, e Soft + Shiny = Satin Dress). Feito isso, vá para a academia e fale com Big Bro, que promete lhe dar uma peruca caso você vença um de seus alunos em uma competição de flexão de perna.

Nesta competição, aperte ritmadamente os



botões ■, X e ●. Não aperte outro botão enquanto o movimento do anterior não terminar de ser executado. Você poderá treinar e se mesmo assim perder, receberá uma Plain Wig, se empatar você receberá um Dyed Wig, e se ganhar receberá uma Blonde Wig. Vá ao restaurante e sente-se no banco que está vazio. Sirva-se do Today's Special e elogie a refeição, para ganhar um cupom valendo um medicamento na farmácia. A farmácia é a casa que tem a figura de um gato na frente. Fale com o atendente e escolha Digestive dentre as três opções (é o mais aconselhável). Depois vá até o bar e entregue o item para a mulher que está no banheiro.

PARTE-I A mansão de Don Corneo

Dependendo do que der para ela, você receberá uma colônia diferente. Agora vá para a loja de Materia e o proprietário conversará a sós com Cloud. Ele pedirá para você ver que tipo de mercadoria o dono do Inn (hotel) está comercializando.

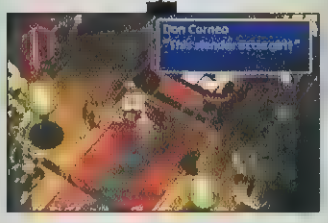
Vá para o Inn e **alugue** um quarto, mas durante a noite vá comprar um dos três itens na máquina e leve-o para o vendedor de Materia. Você receberá um acessório para a sua fantasia, dependendo de quanto gastou para comprar o item (50 Gil = Glass Tiara, 100 Gil = Ruby Tiara, 200 Gil = Diamond Tiara).

Falta a roupa íntima, para isso vá para ao Honey Bee Inn, mas antes fale com o homem gordo que anda de um lado para o outro (pouco antes do Honey Bee Inn). Ele lhe entregará um cartão de sócio e assim você poderá **entrar**. Entre no local e na sala encontrará seis portas e quatro quartos. Os dois quartos da direita estarão ocupados (você poderá espiar pelo buraco da fechadura). Para conseguir a roupa íntima entre em um dos quartos à esquerda, mas dependendo do quarto que você entrar, ganhará um tipo de roupa íntima (entrando no &$#% Room, Cloud desmaiará e receberá a Lingerie, enquanto no outro quarto você tomará banho com o pessoal da academia e ganhará o Bikini Briefs). Após obter a roupa íntima, entre através da porta norte e no camarim das atendentes, fale com uma delas, várias vezes e Cloud pedirá para elas o maquiarem. Agora que

você obteve todos os acessórios, vá para a loja de roupas e entre no vestiário para se trocar. Aeris também trocará de roupa, só então vá para a mansão de **Don Corneo** (se quiser, aproveite para comprar equipamentos no caminho). Fale com o vigia e quando entrar na mansão, espere o atendente sair e suba a escada ao lado. No segundo andar, desça a escada do lado esquerdo para encontrar Tifa. Aeris contará a ela o que está acontecendo, vá pegar o Ether e depois fale com Tifa.

PARTE-J O reencontro com a Avalanche

Após Tifa explicar o seu plano, os três serão apresentados para Don Corneo. Se você obteve os melhores itens, será **escolhido** por ele. Caso contrário, Aeris ou Tifa será a escolhida e você terá que fugir dos guardas após revelar sua identidade (fale diversas vezes com Scotch).



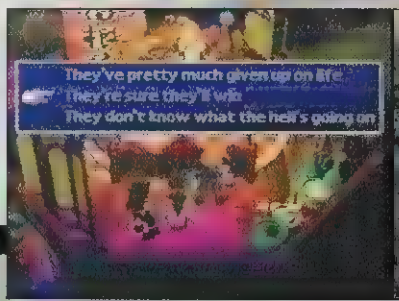
Independente destes acontecimentos, você invadirá os aposentos de Don Corneo para fazer um interrogatório e saber os planos da Shinra para descobrir o esconderijo da Avalanche (o presidente planeja destruir o pilar de sustentação do Sector 7 Slums e matar todas as pessoas da região junto com os membros do grupo).

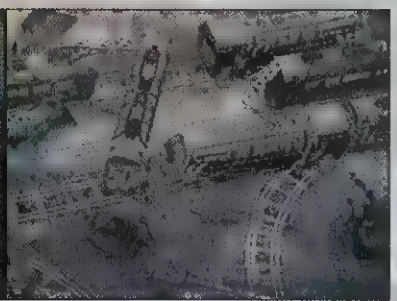
Depois do interrogatório, pegue o item Hyper atrás da cama e equipe Aeris com a Materia Fire, além da Restore + All. Don Corneo irá propor uma **charada**, mas independente da sua resposta você será jogado no esgoto de Midgar. O grupo será atacado por uma enorme criatura. Não há dificuldade, apenas mantenha o HP de seus personagens acima de 100 e fique atacando (o ataque da criatura causará dano nela mesmo). Vencendo a batalha, seu grupo deverá informar Barret sobre os planos da Shinra.

Suba a escada ao lado e atravesse a área, pegue o Potion perto da entrada e a Materia Steal do outro lado (esta Materia permite roubar seus inimigos). Desça a escada e suba na próxima para chegar ao cemitério de trens. Suba no vagão à direita, vá para o outro lado e recolha os itens. Depois volte e vá por dentro do vagão, reviste sempre os latões de óleo para encontrar itens.

Vá por dentro dos vagões para chegar na seqüência de vagões do lado direito da tela e de lá, vá para a próxima área (enfrente o inimigo Eligor que parece uma carruagem, roube dele a arma Striking Staff para Aeris).

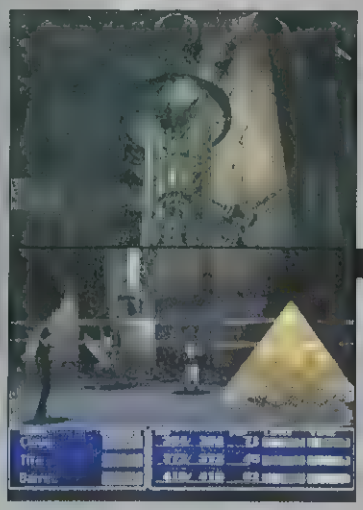
Chegando ao final do cemitério de trens, entre na locomotiva e faça-a empurrar o vagão no meio dos trilhos, depois posicione a locomotiva no lugar original.





PARTE-K A destruição do Sector 7 Slums

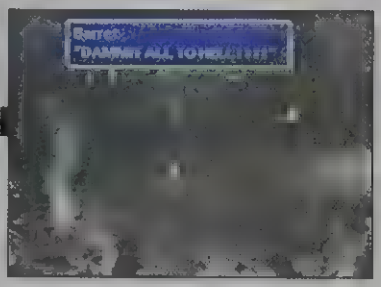
Vá até a outra locomotiva, ao lado do outro vagão, e encoste-a na coluna de metal retorcido. Então suba no vagão e use os demais para chegar na estação de trem do Sector 7 Slums. Indo ao bar Seventh Heaven, Cloud e os outros membros do grupo percebem que a Shinra já está agindo. Depois que Wedge cair da torre, Cloud e Tifa irão atrás de Barret, enquanto Aeris levará Marlene para um lugar seguro. Suba no pilar e no caminho você encontrará os integrantes da Avalanche. Quando chegar até Barret, entre no menu e equipe-o adequadamente.



Reno, dos Turks, aparecerá e acionará o painel de auto-destruição do pilar, em seguida você o efrentará. Toda vez que Reno usar a magia Pyramid, ataque uma vez para que seu personagem fique livre. Mantenha o seu HP elevado e use magias Fire e Ice, além de ataques normais. Vencendo a batalha, Reno fugirá. Entretanto, Tseng, líder dos Turks, estará levando Aeris para saber mais sobre os Ancients.

Logo o pilar começará a desmoronar, Barret, Cloud e Tifa conseguirão fugir, mas centenas de pessoas morrerão. **Barret** ficará desesperado pensando que sua filha possa ter morrido junto com os outros habitantes, mas Aeris deixou-a em um lugar seguro. Cloud pretende saber mais detalhes sobre os Ancients e também quer resgatar Aeris. Siga para a casa de Aeris, mas antes volte ao **playground** para pegar a Materia Sense.

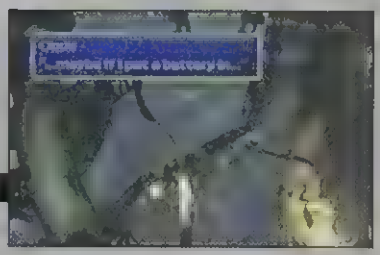
No caminho para a casa de Aeris, Cloud ouvirá novamente aquela voz misteriosa e lembrará de Sephiroth (passe na casa daquele garoto que estava dormindo e fale com ele para obter um Turbo Ether, isto é, se você não pegou as economias dele antes). Chegando na casa de Aeris, a mãe dela contará que a jovem não é sua filha, que na verdade ela é um dos Ancients, uma raça muito antiga que desapareceu. Durante a guerra, ela encontrou Aeris com a verdadeira mãe que estava à beira da morte.

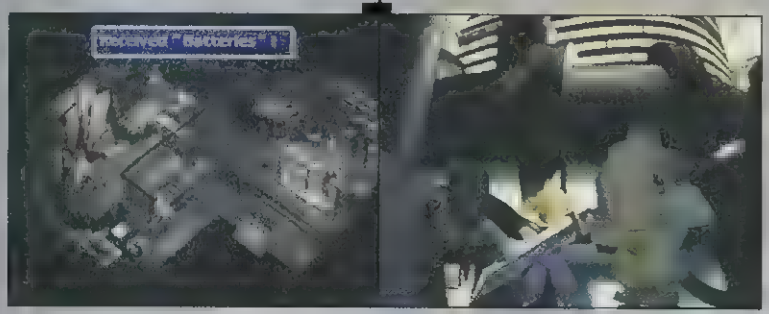


PARTE-L Invadindo o prédio da Shinra

Ela então decidiu cuidar de Aeris, adotando-a como sua filha. Na época, a garota fora perseguida pela Shinra por ser a última sobrevivente desta antiga raça. Ouvindo esta história, Barret descobrirá que Aeris foi capturada para salvar Marlene.

Vá falar com Barret no segundo andar e saia do quarto. Ele ajudará Cloud e deixará Marlene sob os cuidados da mãe de Aeris. Vá para o Wall Market e passe na loja de ferragens, em frente ao restaurante, e compre bateria (**Battery**), aproveite e vá até a mansão de Don Corneo para libertar um de seus homens, se quiser. Atrás da loja de ferragens, siga o grupo de crianças e fale com a menina. Ela dirá que seus amigos subiram, então Cloud e os demais deverão escalar até o final da corda. Feito isso, vá para o lado direito e use a Battery no plug amarelo para fazer uma **hélice** e formar um caminho. Use a hélice para chegar no próximo plug e lá use a Battery para fazer com que uma peça fique balançando, depois suba do outro lado e assim que a peça estiver embaixo de Cloud, pule (aperte o botão ●). E fazendo tudo certo, Cloud agarrará na peça e conseguirá chegar ao outro lado, continue sua escalada





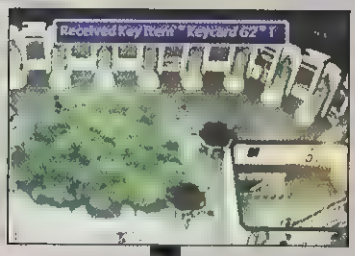
(à esquerda há outro plug, mas acionando-o você só pegará um Ether). No final você estará diante do prédio da Shinra. Aqui você poderá seguir dois caminhos diferentes, mas que levam ao mesmo destino. Indo através da escada (A), o caminho não terá batalhas mas será demorado (basta ficar subindo as escadas até o 59º andar). Seguindo por dentro do prédio (B), haverá muitas batalhas e itens, e o caminho será mais rápido. Então, vamos por este.

Salve seu progresso no jogo e ao entrar na torre, suba uma das escadas laterais e entre na porta dupla do andar acima, do lado direito. Você chegará em uma loja, compre itens se precisar.

PARTE-M Vencendo os desafios dos andares

Quando os turistas fugirem, você poderá ver os últimos modelos de automóveis desenvolvidos pela organização Shinra. Feito isso, saia da loja e entre no elevador ao lado, mas o sistema de segurança estará acionado, fazendo com que o elevador pare em alguns dos andares e você terá que enfrentar várias batalhas. Passando este evento, Cloud e os demais chegarão ao 59° andar. Vá até a escada amarela e lute com os guardas para receber o **KeyCard 60** (este permitirá acessar o outro elevador, e descer até o salão e salvar seu progresso no jogo).

Vá para o 60° andar e nele encontrará guardas vigiando o caminho. Entre na sala à esquerda e lá você terá que levar seus personagens um a um até a outra sala mais adiante, passando sem ser visto pelos guardas. Para isso, espere até eles estarem em movimento e então pare atrás de uma das estátuas do caminho. Diferente de Cloud, Tifa e Barret serão avisados para avançarem (aperte o botão ● no momento certo). Cada personagem terá uma velocidade diferente, portanto exigirá de você um pouco de tática. Um detalhe importante, evite passar diante dos guardas (espere que eles se afastem para o lado oposto de onde você está). Passando os dois primeiros guardas, observe que os outros dois são mais rápidos. Se for visto, você terá que fazer tudo de novo, conseguindo passar suba a escada para chegar ao 61° andar. Este andar se parece com um jardim, procure por um homem e fale sobre Aeris, mas não peça as informações sobre ela (escolha a segunda opção). Dessa forma, você obterá o **KeyCard 62**. Chegando ao respectivo andar, você estará na biblioteca da organização Shinra. Ela contém registro das grandes ações da organização Shinra dos últimos anos. Existem quatro salas no centro deste andar, cada uma refere-se a um certo tipo de assunto. Na sala à esquerda, você encontrará o senhor Domino, o prefeito de Midgar. Embora seja o prefeito da cidade, é a organização Shinra quem decide sobre os assuntos da cidade, fazendo com que ele seja apenas um bibliotecário. Fale com ele para propor um desafio: se Cloud acertar a password, ele entregará o cartão de acesso para o andar seguinte.



PARTE-N Conseguindo todos os cupons

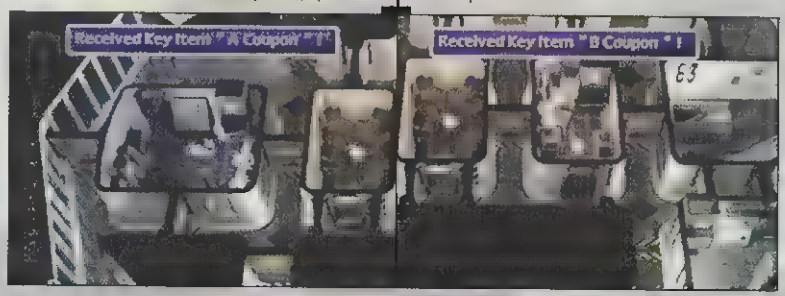
Não pense que será fácil, ele lhe dará uma lista de palavras, observe-as bem e depois vá para as salas de arquivo. Quando entrar em cada uma delas, leia a placa para saber que tipo de assunto se refere, depois cheque o número em cada arquivo das estantes.

Alguns números de arquivo estarão em salas trocadas. Por exemplo, se o arquivo começar com o número 6, cheque a sexta letra do arquivo. Se você verificar o arquivo Modern History of Midgar Space Program vol. 1, vá até o prefeito e escolha a palavra MAKO como password. Parece difícil, mas você também poderá comprar informações com Hart (o homem do lado de fora da sala do prefeito), ou então arriscar um palpite. A resposta mudará de um jogo para o outro, mas se você acertar a password na primeira tentativa, ganhará não só o cartão de **acesso**, mas também a Materia Elemental, caso erre, só ganhará o cartão.

Resolvendo este desafio, no andar seguinte você estará dentro de uma sala que se parece com um labirinto. Vá até a sala do lado direito e acesse o computador, e você poderá abrir três portas eletrônicas para recolher três cupons. Faça o seguinte: saia da sala do computador e vá até a última porta do corredor à direita. Ao abri-la, siga para o lado esquerdo e abra uma das portas e entre na sala à esquerda, que tem um pacote branco brilhando (este é o Cupon A). Pegando-o, examine o tubo de ventilação à direita da porta e use o mesmo para descer até a sala do meio, e pegar o **Cupon B**.

Fazendo tudo certo, você poderá abrir mais uma porta. Vá até a sala à esquerda e pegue o Cupon C. Agora use o tubo de ventilação para chegar na sala do computador e troque seus cupons (opção Coupon Change), pelos itens Star Pendant, Four Slot e a Materia All.

Caso tenha errado, volte ao computador e escolha a opção All Clear e tente outra vez. **Obs.:** você não será obrigado a conseguir os três cupons.



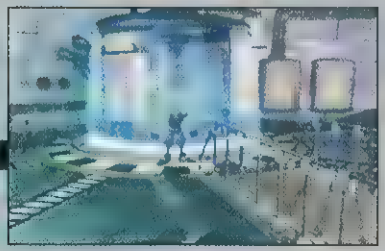
PARTE-O O resgate de Aeris

Conseguindo trocar os cupons, vá para o 64° andar. Neste andar você terá que encontrar os pedaços da maquete da cidade de Midgar, dentro dos baús que estão espalhados no local. Entretanto, os baús só serão abertos de acordo com cada peça colocada na maquete. Então faça o seguinte: vá até a sala superior, do lado esquerdo e abra um dos baús.

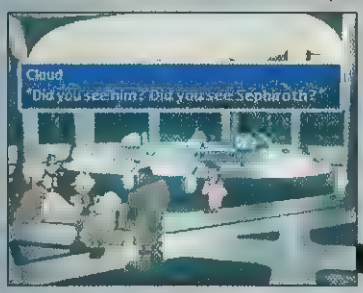
Coloque a peça na maquete e depois vá até a sala inferior do lado esquerdo e abra outro baú. Ponha a peça na maquete e vá pegar uma outra parte que está no baú da sala anterior. Encontre as demais peças e coloque-as na maquete, depois visite a área da escada e pegue a **KeyCard 66** no baú. Chegando ao andar seguinte, vá até o banheiro (última sala no canto superior esquerdo). Suba no tubo de **ventilação** para que Cloud e seus amigos consigam ouvir a reunião do presidente da Shinra e seus subordinados que analisam os custos para a reconstrução de Corel 7, o que o presidente se recusa a reconstruir. Pouco depois o cientista Hojo revelará o potencial da Ancient (Aeris). Após a reunião, vá para o 66° andar e siga o cientista Hojo. Chegando ao 67° andar, procure lutar com os inimigos Month Slasher e os Soldier:3rd para roubar deles a armadura Carbon Bangle e a espada Hardedge para Cloud. Siga o corredor à esquerda, e terá acesso ao **laboratório** onde Cloud e seus amigos se esconderão. Quando o cientista for embora, Tifa avistará uma fera e Cloud se aproximará de uma câmara onde está Jenova. Ele acredita que Sephiroth está por perto e ficará assustado, prometendo contar a todos mais tarde o por que desta reação. Então, vá até as caixas ao fundo, pegue a Materia Poison (equipe-a), e salve seu progresso no jogo. Depois entre no elevador ao lado e no andar seguinte, Hojo dará início a uma de suas experiências envolvendo uma criatura parecida com um leão, e usará **Aeris** como cobaia. Barret destruirá a redoma de vidro e a criatura atacará Hojo. O elevador de espécimes subirá com mais experiências, então faça Cloud avisar para Tifa levar Aeris para um lugar seguro (primeira opção).

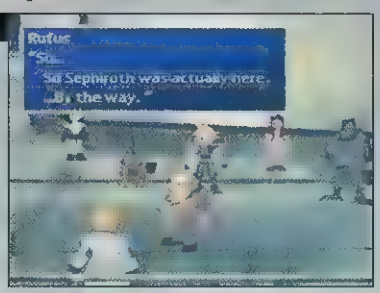
PARTE-P A morte do presidente da Shinra

Em seguida a criatura que atacou Hojo, será chamada de Red XIII (você poderá renomeá-lo se quiser). Tendo-o em seu grupo, ele o ajudará a enfrentar os monstros que aparecerão. Concentre seus ataques na grande criatura ao fundo. Faça Barret usar ataques normais e mantenha Cloud e Red XIII usando suas magias de ataque, especialmente o Fire. Vencendo esta batalha, pegue a **Materia** Enemy Skill dentro da redoma de vidro e suba na escada de metal para falar com o assistente de Hojo. Ele lhe dará o KeyCard 68, mas agora volte ao 66° andar através das escadas, e lá suba no elevador. Dentro deste você será capturado pelos Turks e levado até o presidente da Shinra. Ele explicará seus interesses nos Cetra e nos Ancients, acreditando que a energia Mako e Aeris são a chave para a Terra Prometida.



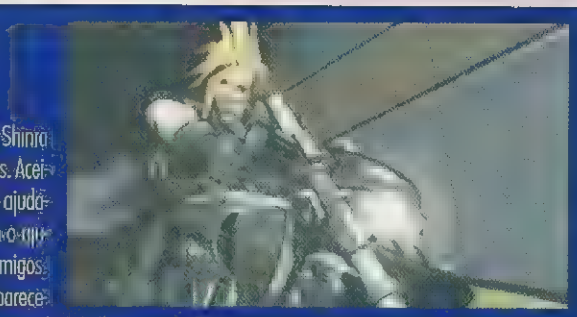
Após as explicações, seu grupo será mandado para a prisão no 67° andar. Fale com todos nas celas e logo depois durma. Ao acordar, Cloud encontrará as portas de segurança da prisão destrancadas. Saia da cela e examine o corpo do guarda, em seguida fale com Tifa e vá libertar Red XIII e Barret, depois siga-os. Vá ao laboratório para encontrar uma trilha de sangue e de corpos espalhados no chão. Seguindo a trilha, você chegará na **sala** do presidente da Shinra que estará morto. Cloud descobrirá que Sephiroth foi o responsável, pois o presidente está com a espada Masamune cravada em suas costas, arma usada somente por Sephiroth. Palmer, um dos subordinados do presidente, confirmará a suspeita de Cloud e fugirá em seguida. Logo depois um helicóptero chegará. Vá para a porta do lado esquerdo da sala, para encontrar **Rufus**, o filho do presidente da Shinra. Ele se proclamará o novo presidente. Cloud mandará todos saírem da torre, e no andar de baixo equipe Aeris com a Materia Lightning e Red XIII com a Materia Ice. Tifa ficará esperando Cloud, enquanto os outros seguirão em frente.





REVELAÇÕES DO PASSADO

SEGUNDO CAPÍTULO



O ataque da Avalanche ao reator Mako Nº1 deixou muitos habitantes sem energia, causando grandes prejuízos à organização Shinra. E esta por sua vez decidiu tomar medidas drásticas para impedir que a Avalanche pratique um novo ataque. O próximo alvo seria o reator Mako Nº5, mas a Shinra já havia preparado uma emboscada.

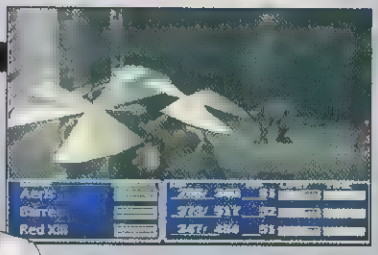
Cloud despencará da ponte do reator, mas se salvará ao cair em um canteiro de flores dentro de uma velha igreja, onde encontrará novamente a vendedora de flores Aeris, que pedirá para ele ser o seu guarda-costas. Aeris é uma pessoa especial que é perseguida pelos Turks, uma divisão da Shinra formada por mercenários. Aceitando a missão, Cloud ajudará Aeris e esta também o ajudará a encontrar seus amigos.

Neste momento, Tifa aparecerá em uma carruagem, sendo levada para o Wall Market. Cloud e Aeris decidem ir atrás dela e descobrir o que está acontecendo, mas acabarão se envolvendo em muita confusão quando descobrirem que Tifa fora levado para a mansão de Don Corneo. É através deste homem que Tifa descobrirá que a Shinra pretende explodir a torre de sustentação do Sector 7 Slums para derrubar uma parte da cidade, tendo como objetivo a morte dos membros da Avalanche, juntamente com a vida de milhares de pessoas.

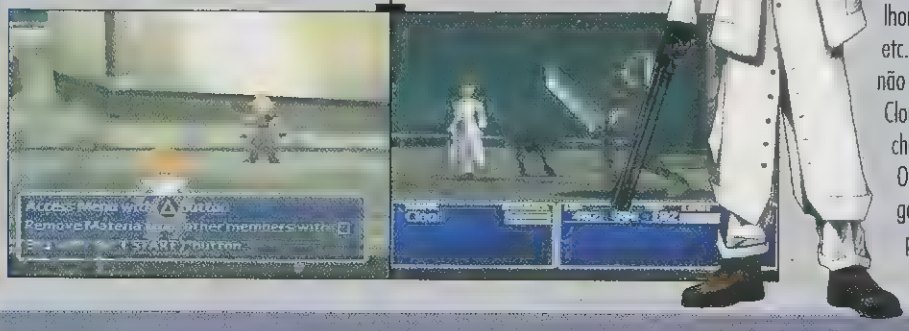
Cloud, Tifa e Aeris também irão avisar Barret, mas será tarde demais. Eles ainda tentarão impedir a destruição da torre de sustentação. Aeris será seqüestrada, mas Barret, Cloud e Tifa irão resgatá-la e descobrirão também que ela é descendente de uma antiga raça e por isso a Shinra a persegue. Nesta aventura o grupo conhecerá o misterioso Red XIII e Cloud começará a ter visões de seu passado ligadas ao soldado Sephiroth. Este matou o presidente da Shinra e partiu levando o projeto Jenova. Diante desta nova situação, Cloud e seus amigos pretenderão descobrir quais os planos de Sephiroth que reapareceu depois de cinco anos. E assim a aventura se torna cada vez mais intrigante.

PARTE-A A batalha no prédio da Shinra

Siga para o elevador e ao descer, o grupo será atacado. Com Barret, use ataques normais e com os demais use magias de longo alcance. Você enfrentará algumas máquinas da Shinra, mantenha seu HP elevado e não pare de atacar. Ao derrotar as máquinas, a cena voltará para Cloud e Rufus no alto da **torre**, onde eles travarão uma batalha. Equipe Cloud com uma Materia Restore se tiver, além de magia de ataque. Nesta batalha, primeiro derrote a pantera negra e só então concentre seus ataques em Rufus. Ao vencer esta batalha Rufus fugirá, então vá ao encontro de Tifa no andar inferior. A cena voltará para **Barret** e os demais, Barret sairá da torre da Shinra e eliminará os guardas, logo depois Tifa chegará informando que Cloud teve uma idéia e já está a caminho. Tifa e os demais usarão um dos veículos da Shinra para fugir, enquanto que Cloud de moto os escoltará.



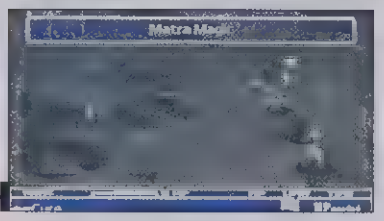
Agora você participará de um minigame para fugir da cidade. Seu grupo será perseguido e você terá que protegê-los. Para atacar alvos do lado esquerdo, aperte o botão ■ e para atacar alvos do lado direito aperte o botão ●. Equipe os membros de seu grupo com as melhores Materia (Restore, Lightning, Fire etc.). Ao começar a perseguição, você não poderá deixar que a barra de HP de Cloud e dos outros membros do grupo cheguem a zero ou então será Game Over. Derrube os motoqueiros ao longo da estrada e ao chegar no final, prepare-se para enfrentar uma máquina de combate.



PARTE-B Fugindo da cidade de Midgar

Primeiramente carregue o HP dos membros de seu grupo e só então concentre seus ataques no chefe. Use magia Bolt e Fire, além de ataques físicos e, quando possível, os Limits Breaks. Mantenha o HP de seu grupo sempre alto e quando derrotar a máquina, seu grupo

então terá que partir da cidade de **Midgar** por serem foragidos. Eles descobrirão mais informações sobre os Ancients e impedirão que a Shinra drene mais a energia Mako do planeta, além de saber também por que Sephiroth reapareceu após tanto tempo. Fale com todos os seus amigos e monte um grupo para sair e explorar o mundo. Sua próxima parada será Kalm Town, a nordeste de Midgar. Mas antes de entrar na cidade indicada, tenha equipado a Materia Enemy Skill e Steal, depois vá para a região rochosa para enfrentar os **inimigos** Custom Sweeper. Ao lutar contra estes, roube a arma Atomic Scissors para Barret e enfraqueça os

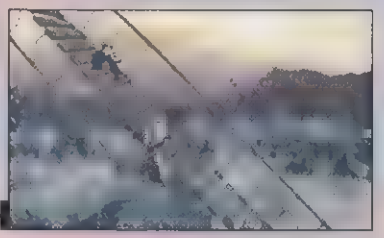


inimigos. Assim estes usarão o ataque Matra Magic que poderá ser aprendido com a Materia Enemy Skill. Feito isso, siga para a cidade de Kalm. Seus amigos irão para o Inn, mas você poderá recolher alguns itens, explorando as casas e também comprar alguns equipamentos e novas Materia antes de se juntar ao grupo.

PARTE-C As memórias de Cloud

Entrando no Inn, vá para o segundo andar e lá Cloud contará sua história dos tempos em que ainda era um Soldier, e do trabalho com Sephiroth em uma missão na cidade de Nibelheim (a narrativa a seguir mudará em função da história que estará sendo contada por Cloud e você terá que fazer com que estes fatos aconteçam). Ao longo da **viagem**, um dragão atacará Cloud e os demais membros do grupo, no entanto Sephiroth eliminará o monstro. Chegando em Nibelheim, Sephiroth mandará Cloud visitar sua mãe e amigos, mas este também visitará a casa de Tifa.

Ele não encontrará sua amiga, mas encontrará um Ortophedic Underwear no guarda roupas (ficará a seu critério confirmar ou não essa informação para Tifa). Também encontrará um piano, onde ele tocará uma velha canção (escolha a opção Just a Little). Depois, ele irá ao Inn para falar com Sephiroth (escolha a segunda opção). No dia seguinte, Sephiroth, Cloud e mais dois soldados serão levados para um reator da Shinra no monte Nibel, serão guiados por Tifa. Antes de partirem, um morador

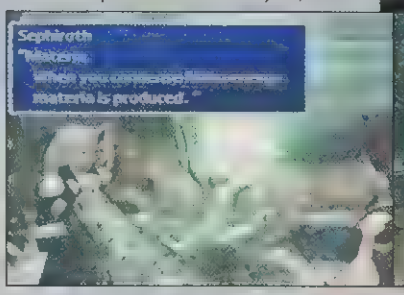


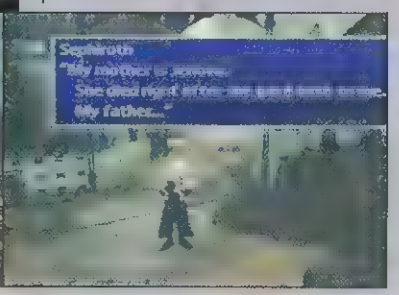
irá tirar uma foto de Cloud, Tifa e Sephiroth. Logo depois eles irão para o reator, mas a **ponte** no caminho quebrará e eles terão que atravessar o labirinto através das montanhas. Ao entrarem na montanha à direita, eles seguirão para o fundo da caverna e lá o grupo encontrará uma Materia bruta, criada pela natureza. Depois de uma conversa, em pouco tempo eles chegarão ao reator.

PARTE-D O segredo das antigas raças do planeta

Tifa ficou do lado de fora com um soldado, enquanto Cloud e Sephiroth investigarão o local. Na área seguinte dentro do reator, Cloud falará com Sephiroth para logo depois descobrirem como o cientista Hojo criava super soldados, expondo homens comuns em grandes quantidades de energia Mako. Cloud verá uma criatura horrenda dentro de um tanque, logo depois Sephiroth ficará furiosa, golpeando o tanque e se questionando se ele também não é uma experiência, pois sempre soube que era diferente dos demais.

Após uma breve pausa na história, Cloud tentará se lembrar do que aconteceu e em seguida continuará... Naquele mesmo dia, Sephiroth voltou para a cidade de Nibelheim e se trancou na biblioteca secreta da velha mansão Shinra. Cloud irá ao segundo andar e entrará no quarto da direita, descendo a longa escada secreta. Chegando ao final de uma caverna, Cloud encontrará Sephiroth lendo anotações, livros e pesquisas do Dr. Gast, o cientista que serviu à Shinra antes de Hojo. Depois que Cloud sair da mansão, **Sephiroth** passará a noite inteira pesquisando o que poderia ser o seu verdadeiro passado e no dia seguinte, Cloud visitará Sephiroth no subterrâneo.





PARTE-E O caminho para o Chocobo Ranch

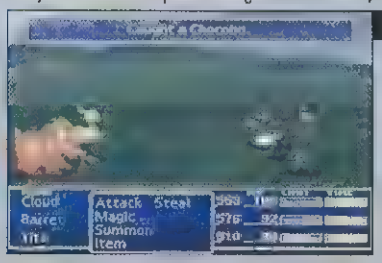
Sephiroth estará totalmente diferente, pois descobriu que ele na verdade era fruto de uma experiência do Dr. Gast com base em descobertas, que fez ao encontrar um organismo com mais de dois mil anos de idade, o qual ele batizou de Jenova. Sephiroth explicará a Cloud que este planeta pertenceu aos Cetra, um povo nômade que migrava através dos planetas em busca da Terra Prometida.

Mas dentre este povo houveram aqueles que decidiram se fixar no planeta, optando por uma vida mais simples. Após o grande acidente, os antepassados da raça inferior que já vivia anteriormente no planeta, sobreviveram mas os Cetra se sacrificaram dando suas vidas para salvar o planeta. É então que Sephiroth afirma que ele é um ser criado a partir da criatura Jenova, com a finalidade de ter os poderes dos Ancients e dos Cetra. Depois das explicações, Sephiroth partirá em busca de Jenova, a qual acredita ser sua mãe. Quando Cloud sair da mansão, verá que Sephiroth **incendiou** a cidade. Cloud e Zangan, o mestre de Tifa, irão procurar por sobreviventes enquanto Sephiroth se dirigirá para o monte Nibel. **Cloud** irá atrás dele e dentro do reator, encontrará Tifa e o pai desta que estará morto. Tifa levará a espada Masamune para atacar Sephiroth e Cloud tentará impedi-la, mas diz não saber como ele e Tifa sobreviveram ao confronto com Sephiroth, que desapareceu desde aquele dia...

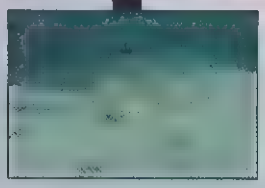
Ao terminar a história, Cloud e Tifa não se lembrarão de mais nada relacionado ao seu passado. Mas isso os instigará, fazendo-os descobrir por que Sephiroth voltou. Ao chegar na entrada do Inn, Aeris dará o PHS para Cloud (esta opção ficará disponível no World Map e nos Save Points, permitindo trocar de personagens). Saindo da cidade de Kalm, siga para o leste para chegar no Chocobo Ranch. Antes de entrar, participe de algumas batalhas para enfrentar o inimigo chamado Mus. Deixe apenas este inimigo contra seu grupo e esteja com a Enemy Skill equipada para aprender o ataque L4 Suicide. Feita isso, entre no rancho e fale com o primeiro chocobo que encontrar (escolha a opção Wark). As aves irão dançar e em seguida você receberá a Summon Materia Choco/Mog (a primeira Materia de evocação do jogo).

PARTE-F Atravessando a mina Mythril

Entre na casa à esquerda e fale com Choco Bill, para saber que usando apenas um chocobo você poderá atravessar o pântano que é habitado por uma cobra gigante e chegar até o Mythril Mine. Mas para conseguir um chocobo, é necessário ter a Materia Choco Lure. Vá para o **estábulo** do outro lado e fale com Chocobo Billy, para ter explicações sobre a captura de chocobos. Compre também a Materia Chocobo Lure por 2000 Gil. Compre também alguns Tantal ou Gysahl Greens e saia do rancho.

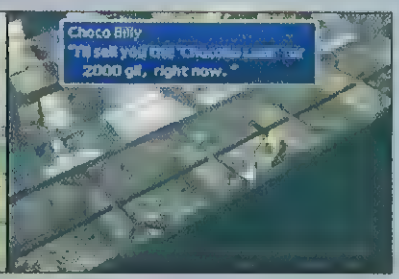


Note que ao redor do rancho haverá pegadas de chocobo. Tenha a Materia Choco Lure equipada e fique andando sobre a pegadas. Se ao entrar em batalha, a música for diferente, então você enfrentará um **chocobo** com alguns inimigos. Para capturar uma dessas aves, você não poderá atacá-la. Então entre na opção Item e use um Tantal ou Gysahl Green no chocobo, isso o manterá ocupado enquanto você se livrará dos demais inimigos (use mais de um destes itens para manter o chocobo parado ou ele fugirá). Quando restar apenas o chocobo, você poderá usá-lo para atravessar o pântano (use o mesmo processo para pegar um chocobo em qualquer outro lugar do mundo).



Obtendo um chocobo, atravesse o pântano até a **Mythril Mine**, tenha cuidado com a cobra gigante. **Obs.:** a cobra gigante é a Midgar Zollon e ela possui o ataque Beta que poderá ser assimilada pela Enemy Skill (você só poderá obter este ataque mais tarde). Entrando na Mythril Mine, siga o caminho à direita e no alto das pedras você encontrará um Ether e um Tent.

Você notará que na parede à esquerda existem raízes de plantas, suba por elas e pegue a Materia Long Range (ela faz com que o personagem da linha de fundo no campo de batalha cause dano normal).

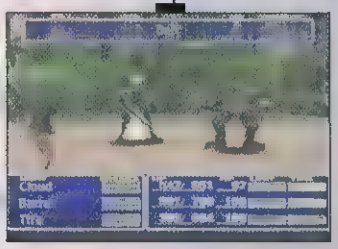


PARTE-G O ataque da ninja misteriosa

Volte para a entrada da **mina** e siga para o lado esquerdo, onde encontrará alguns Turks que também procuram por Sephiroth. Mas logo você saberá sobre o paradeiro dele, que foi

visto em Junon. Antes de seguir os Turks, entre na caverna ao norte para pegar um Elixir e uma Hi-Potion, depois volte para a área anterior e só então suba na raiz da planta e continue seguindo os Turks. Do lado de fora da Mythril Mine, sua próxima parada será a cidade de **Junon.** Mas antes, procure enfrentar o inimigo Zenzelett para assimilar a técnica White Wind com a Enemy Skill. Depois fique andando dentro da floresta perto das montanhas até enfrentar uma ninja misteriosa.

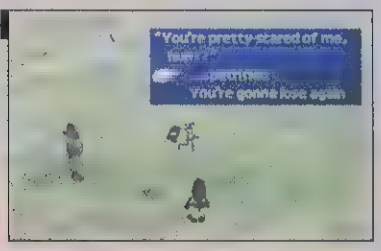
Use seus ataques normais e após derrotá-la, seu grupo falará com a **ninja**. Neste momento, não abra o seu menu ou salve seu progresso no jogo, ou então a ninja desaparecerá. Para que ela entre em seu grupo, você deverá escolher as opções certas, que são: "Not interested", depois "Petrified", em seguida "Wait a Second" e por último "... That's right".



Fazendo tudo certo, a ninja seguirá com o seu grupo, mas você não poderá perguntar a ela o seu nome ou ela fugirá, então escolha a opção "... **Let's hurry on**" e você poderá renomear a ninja Yuffie.

Feito isso, vá para o noroeste e procure um desfiladeiro onde você encontrará uma base militar em uma montanha próxima ao mar, chegando até a cidade de Junon. Estando lá, compre novos equipamentos e equipe a Materia Long Range em um personagem de ataque de curto alcance. Depois de se equipar, vá para o lado sul da cidade, rumo à praia, e lá você encontrará uma menina chamada Priscila.

Ela estará brincando com um golfinho, e pensará que o seu grupo é parte da Shinra, ela ficará assustada mas em seguida um monstro aparecerá.



PARTE-H A cidade-fortaleza Junon

Para vencer este **chefe**, deixe dois personagens atacando-o a longa distância, enquanto um terceiro usará magias de ataque. Quando um dos seus personagens for envolvido por uma bolha de ar, ataque a bolha com uma magia.

Vencendo a batalha, Priscila se afogará e você terá que salvar a sua vida através de respiração boca a boca. Faça Cloud encher os pulmões (apertando o botão ●), espere o marcador subir nove vezes e na **metade** da décima vez, aperte o botão ● para soprar. Repita este processo até

Priscila respirar, depois vá para a cidade, onde uma senhora deixará seu grupo descansar de graça em sua casa. Durante o sono de Cloud, aquela voz misteriosa reaparecerá em sua mente, atormentando-o.

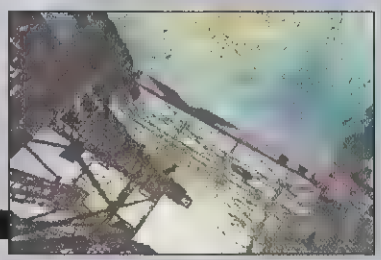
Quando Tifa aparecer, siga para o outro lado da cidade de Junon onde encontrará com seus amigos diante de uma casa. Suba a **escada** e Priscila aparecerá para agradecer, dando-lhe a Summon Materia Shiva. Ela também dirá que o barulho na grande fortaleza que encobre a cidade é uma passeata comemorando o novo líder da Shinra, Rufus.

Para que o grupo possa entrar na cidade-fortaleza, Priscila dirá que o golfinho poderá ajudar. Vá até a praia e Cloud ganhará um apito, entre na água e posicione-se embaixo da plataforma. Então use o apito apertando o botão ■, e o **golfinho** pulará junto com Cloud.

Feito isso, se posicione no lugar certo para

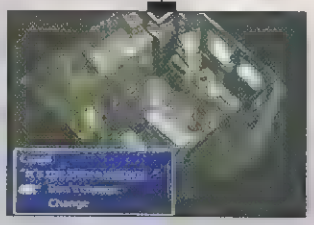
que Cloud caia sobre a viga de metal, então escale a estrutura para chegar até a base de Junon.

Estando em um tipo de aeroporto, vá para o elevador e acione o dispositivo. Chegando na porta principal, vá para a sala à esquerda para ter acesso aos armários.



PARTE-I O desfile de comemoração da Shinra

O capitão pensará que Cloud é do seu exército e lhe dará uma **farda** para que que participe da parada em homenagem a Rufus. Cloud fingirá ser um soldado para encontrar um meio de fazer seus amigos entrarem na fortaleza. Como ele não saberá o que fazer, o capitão lhe dará algumas aulas onde ele deverá imitar a coreografia dos outros soldados (basta apertar os botões que serão indicados na tela). Cloud será escolhido para fazer o cumprimento final, deixando os soldados maravilhados. Depois disso, siga o comandante e os demais soldados. Eles estarão atrasados e cortarão caminho por entre os becos, chegando ao meio do desfile, que estará sendo transmitido para todo o país. Cloud terá que entrar em formação na última fila de apresentação e imitar a coreografia dos demais soldados (bastará apertar o botão ●). Se você fizer tudo certo, sua popularidade aumentará e você poderá ganhar mais itens (se atingir 29% ou menos, ganhará uma Grenade, atingindo de 30% a 39% , ganhará seis Potions, atingindo de 40% a 49%, ganhará seis Ethers, e atingindo 50% ou mais, ganhará 5000 Gil). Depois do **desfile**, você e os demais soldados serão levados para uma inspeção, mas antes o capitão lhe dará algumas **instruções** no vestiário. Cada movimento da coreografia corresponderá a um botão em seu controle, bastará seguir as ordens e imitar os outros soldados.



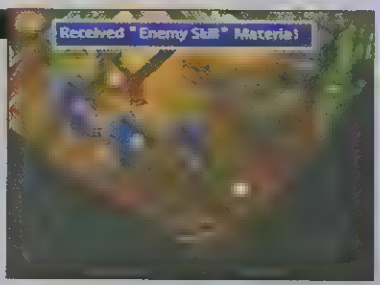
Depois de treinar bastante, você estará dispensado para explorar Junon e obter novos equipamentos. Entrando na primeira porta iluminada, você encontrará uma loja de Materia (então compre o que você não tiver). Depois, entrando no beco que tem uma seta azul, você encontrará uma loja de armas, e se descer a escada você encontrará um dos Turks. A segunda porta iluminado é uma loja de itens, enquanto a terceira porta reservará alguns outros itens comuns.

PARTE-J A aparição do vilão Sephiroth

Fale com o soldado e entre no quarto ao fundo, onde você poderá obter mais informações sobre o sistema de jogo falando com as pessoas. Pegue outra **Materia** Enemy Skill e suba a escada, no primeiro andar você poderá encontrar alguns itens.

Voltando para a rua, avance para a próxima área e explore as demais localidades e quando terminar, siga para as docas (continue seguindo em frente). Lá, você e alguns soldados terão que fazer uma demonstração para Rufus e Heidegger.

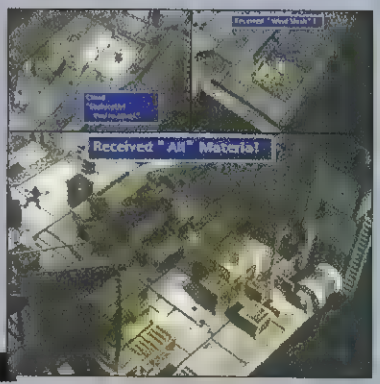
Agora você terá que fazer as coreografias que treinou com o capitão e dependendo do seu desempenho, você terá uma pontuação que valerá alguns itens (de 0 a 50, você ganhará um Silver Glass, de 51 a 99 você ganhará uma Materia HP Plus, e fazendo 100 ou mais, ganhará a espada **Force Stealer** para Cloud). Depois de sua exibição, Cloud escutará que Rufus pretende ir atrás de Sephiroth que está no outro continente.



Com estas informações, entre no barco e procure por seus amigos que já embarcaram. Estando lá, fale com todos os tripulantes para encontrar seus amigos que estarão disfarçados. Pegue também um Ether no andar de carga e a Materia All do outro lado.

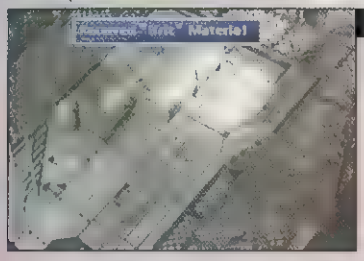
No convés, vá para a parte da frente do barco e fale com Barret várias vezes e o alarme do navio irá disparar. Seus amigos se reunirão no convés pensando que foram descobertos, mas na verdade acabarão descobrindo que Sephiroth está abordo.

Vá para o compartimento de carga e examine os corpos para pegar um Wind Slash, depois vá até o soldado de vermelho e logo Sephiroth aparecerá. Ele irá embora, deixando uma parte da criatura Jenova para enfrentá-lo.



PARTE-K Os velhos trilhos da ferrovia

Use magia de fogo e as evocações, além dos ataques físicos e Limit Breaks. Mantenha o HP de seus personagens elevados, e ao vencer a batalha pegue a Summon Materia Ifrit. Cloud dirá que Sephiroth saiu há cinco anos atrás em busca da Terra Prometida, justificando seu desaparecimento.



Sua próxima parada será em Costa Del Sol. Depois da conversa dos personagens, vá para a entrada da cidade e suba a escada ao lado e entre na casa. No porão você poderá encontrar alguns itens e uma arma para Tifa.

Se quiser comprar a casa, fale com o homem que está deitado e pague 300.000 Gil (isso não afetará em nada o enredo do jogo, mas aqui você poderá guardar seus prêmios e descansar de graça). No mais, explore a cidade e compre novos equipamentos. Indo até a praia, você poderá descobrir o paradeiro de Hojo e de Sephiroth. Sem mais a fazer, saia da cidade e atravesse uma ponte de pedra para chegar em Corel Mountains. Ao entrar na caverna, vá para o norte e logo encontrará um velho reator. Siga na direção dos **trilhos** e, após o Save Point, alguns trechos da ponte desabarão junto com Cloud. Você poderá evitar a queda, pulando antes que ela desabe, apertando repetidamente o botão ●. Mas caso você caia, coloque o direcional para a esquerda ou direita e aperte o botão ● para conseguir se agarrar, haverá possibilidade de você cair perto de alguns itens

existentes. Quando chegar no cruzamento dos trilhos, suba na ponte acima e pegue a arma W Machine Gun, um Turbo Ether e a Materia Transform para Barret. Vá através do caminho

mais alto e no final da passagem, entre na **cabine** para baixar a ponte, apertando o botão ●. Ao ouvir o canto de pássaros, escale a parede da montanha para encontrar um ninho. Nele você poderá pegar dez Phoenix Downs, mas terá que enfrentar a mãe dos filhotes. Volte até onde ficou parte dos membros de seu grupo e atravesse a ponte. Chegando na bifurcação dos trilhos, siga o da direita para chegar até uma pequena mina, lá recolha alguns itens.

PARTE-L O parque de diversões Gold Saucer

Depois continue seguindo os trilhos e ao atravessar a extensa **ponte**, você chegará em North Corel, a cidade natal de Barret. Faça uma visita nas casas e fale com os vendedores

que encontrar no caminho para comprar novos equipamentos se precisar, depois siga na direção da placa que está escrito Gold Saucer e espere o bonde. Mas antes Barret contará por que odeia tanto a Shinra, pois ela destruiu sua cidade natal. Ele e seu amigo Dyne haviam incentivado os habitantes a não aceitar a instalação de um reator Mako. Mas eles cederam e quando Barret e Dyne estavam fora da cidade, a Shinra destruiu tudo alegando que alguém havia sabotado o reator, e ele explodiu. Depois de terminar a história, suba no bonde e logo você chegará em Gold Saucer. Neste imenso parque de diversões no meio do deserto, você não poderá usar o dinheiro comum. Fale com o homem na entrada e pague 3000 Gil para entrar, ou então 30.000 Gil para entrar neste lugar quando quiser.

Dentro do **parque**, a moeda a ser usado é o GP e este poderá ser obtido participando de minigames. Dentro do parque Barret irá se separar do grupo e você poderá escolher um dos personagens para com ele explorar o parque. Feito isso, entre no tubo Wonder Square para

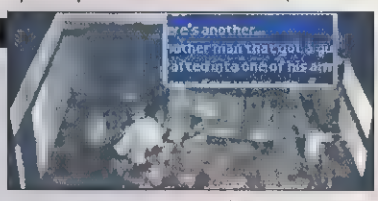
encontrar o personagem Cait Sith, ele dirá que faz previsões do futuro. Fale com ele para obter algumas informações óbvias, mas uma delas surpreenderá Cloud e o próprio Cait Sith, em seus folhetos sempre tem boas previsões. Para

saber se realmente acontecerá o que foi previsto, ele acompanhará o grupo. Depois, siga para a Battle Arena, onde soldados da Shinra serão encontrados mortos com tiros, por isso Cloud saberá que não foi **Sephiroth**. Dentro da Battle Arena, fale com um sobrevivente e ele acusará um homem que está com uma arma no braço, e todos pensarão que Barret é o culpado. Dio, o dono do parque, acabará jogando Cloud e seus amigos na Corel Prision.

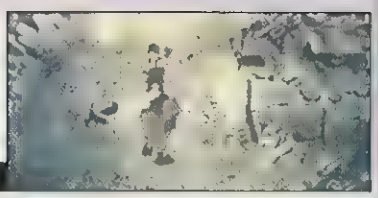
PARTE-M A prisão no deserto de Corel

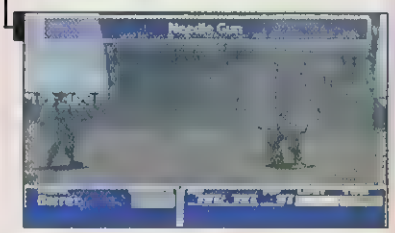
Ao chegar neste local, Barret será avistado mas ele pedirá para Cloud e os demais se afastarem dele. Apenas siga-o, mas nesta região você poderá encontrar os inimigos Death Claws que possuem a técnica Laser para você aprender com a Enemy Skill (tenha cuidado com os inimigos que roubam seus itens, mate-os antes que eles possam fugir). Vá para a **casa** do lado oposto dos caminhões, e Barret aparecerá. Cloud e os demais perguntarão se Barret matou os solados da Shinra, já que ele é o único que tem uma arma no braço.

Barret então contará sobre um outro homem que também carrega uma arma no braço. Há quatro anos atrás, quando Barret e **Dyne** estavam voltando para casa, o líder da vila apareceu e informou a eles o que a Shinra estaria fazendo, mas em seguida logo ele foi morto por soldados. Barret teve que segurar Dyne na beira de um precipício, mas os soldados atiraram em sua mão e o seu amigo caiu. Depois de um tempo, Barret descobriu que o doutor que o operou, fez o mesmo tipo de operação em uma outra pessoa, e esta era Dyne. Depois de terminada a história, monte um



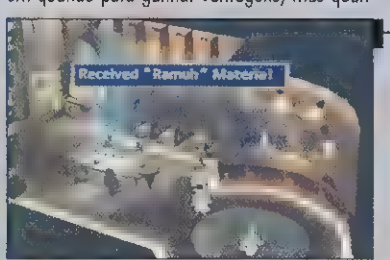
novo grupo e vá ao ponto de partida de Corel Prision, depois siga para a passagem ao norte, onde haverá um homem morto. Equipe Barret com uma Materia de cura e de ataque, depois vá em direção ao deserto, siga para a direita na cerca para encontrar Dyne. Barret tentará se desculpar, mas Dyne apenas se lamentará, dizendo que perdeu tudo. Então Barret dirá que Marlene está viva (ela na verdade é filha de Dyne, mas com a destruição da vila, Barret a adotou). Depois de ouvir isso, Dyne **desafiará** Barret para uma luta. Nesta batalha contra Dyne, procure manter seu HP acima de 350. Use ataques normais e além dos Limit Breaks. Vencendo **Dyne**, ele entregará o colar de sua esposa para Barret dá-lo à Marlene, e em seguida ele morrerá. Na seqüência, Barret e os demais seguirão até Mr. Coates. Ao descobrir que Dyne esta morto, ele decide negociar a saída de Cloud e seus amigos e para isso, você terá que ganhar uma corrida de chocobos.

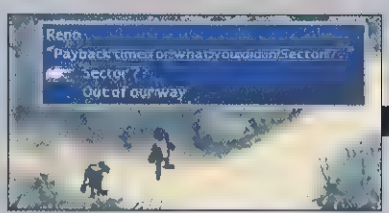




PARTE-N O caminho para a cidade de Gongaga

Quando estiver no escritório dele, pegue a Summon Materia **Ramuh** e logo que tocar a campainha, você tomará parte da corrida. Para vencer, você terá que conseguir uma vantagem na largada. Na corrida de chocobo, o botão **Select** servirá para mudar o controle de automático para o manual (este é mais aconselhável), o botão ● é para aumentar, a velocidade e o botão ■ é para diminuir, já o botão ▲ é o turbo, e os botões **L1+R1** impedirão que o seu chocobo se canse muito rápido e o botão **Start** é para desistir da corrida. Logo na largada, mantenha o botão ● pressionado, juntamente com o **R1+R2**. Use o turbo de vez em quando para ganhar vantagens, mas quando sua barra de resistência estiver na metade, seja moderado. Ao vencer a corrida, você ganhará o Buggy, que permitirá você sair do deserto. Quando estiver no World Map, atravesse o rio ao sul e depois entre na floresta que tem ruínas ao centro. Seu objetivo será chegar em Gongaga. Assim que entrar na floresta, procure

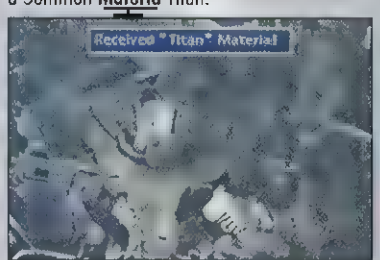




enfrentar o inimigo Touch Me, para aprender a técnica Frog Song (nas praias próximas à floresta há um inimigo chamado Beach Plug, use a Materia Manipulate de Cait Sith para controlar este inimigo e faça-o usar a técnica Big Guard, que você poderá aprender). No caminho para Gongaga, você encontrará os Turks, Rude e Reno, que lutarão com seu grupo. Esta batalha será fácil se você usar o Limit Break Seal Evil

de Aeris, ou a evocação Choco/Mog. Ao vencer a **batalha**, eles fugirão.

Antes de prosseguir, entre na passagem da **direita** para chegar até as ruínas de um reator, onde encontrará Scarlet e Tseng conversando sobre uma super arma. Quando eles se forem, examine o lugar onde Scarlet mexeu para pegar a Summon **Materia** Titan.



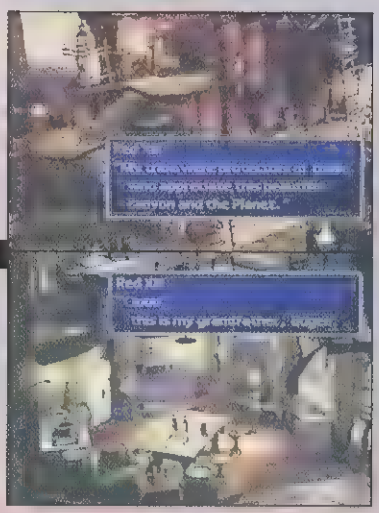
PARTE-O A origem da vida no planeta

Volte para a trilha original e siga adiante, não deixando de pegar a Materia Deathblow antes de entrar em Gongaga. Na cidade, atualize seus equipamentos e fale com as pessoas para ouvir sobre um jovem chamado Zack, que partiu desta cidade para se tornar um Soldier. Aeris então revelará para Cloud que seu primeiro amor veio desta cidade, mas Cloud dirá que nunca ouviu falar de Zack na Soldier. Sem mais a fazer, saia da cidade e atravesse o rio no meio da floresta para chegar diante de Cosmo Canyon, onde seu Buggy se quebrará.

Entre em Cosmo Canyon, lá Red XIII chamado de Nanaki pelos habitantes, deixará **Cloud** entrar na cidade. Vá falar com o homem que está perto da fogueira, para ele ir consertar seu Buggy. Feito isso, explore a cidade para comprar novos equipamentos e Materia, depois siga para o topo da grande montanha. Durante o percurso você descobrirá que Red XIII odeia seu pai, pois acredita que ele foi um covarde e que deixou sua mãe só para morrer no campo de batalha. Continue subindo até encontrar um observatório, onde você conhecerá Bugenhagen. Este ficará sabendo que Cloud e os demais estão em uma missão para salvar o planeta das ações predatórias da Shinra. Então Bugenhagen explicará melhor o que realmente poderá acontecer com o planeta se toda a energia for sugada. Mas antes disso, volte até a fogueira e monte um novo grupo, depois volte ao observatório para saber mais sobre o planeta.

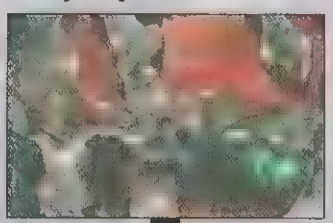
Bungenhagen explicará que todo e qualquer forma de vida sobre o planeta faz parte de um ciclo, ou seja, todo ser que morre volta em forma de energia para o planeta e este por sua vez concederá esta mesma energia para uma nova vida ao nascer. E que essa energia é chamada de Lifestream.

Depois da longa explicação, Cloud entenderá melhor as coisas. Siga para a fogueira no centro da cidade e fale com os seus amigos, deixando Red XIII por último. Ele comentará sobre seu pai, do qual se envergonha pensando que ele abandonou o campo de batalha durante o ataque da Gi Tribe. De repente Bugenhagen chama Red XIII para mostrar algo que deveria ser mantido em segredo. Nesta hora, escolha mais dois personagens e siga Bugenhagen.



PARTE-P A verdade oculta do guerreiro Seto

Ele abrirá a passagem secreta para a Gi Tribe. Use as cordas para descer e quando chegar ao fundo, na área seguinte encontrará várias grutas. Siga adiante e na segunda gruta, na parte de cima, acione um interruptor para abrir outra passagem.



Bugenhagen explicará que todos os inimigos desta área são fantasmas da Gi Tribe que não voltaram para o planeta e ficaram vagando. Mais adiante, siga a trilha para o esquerdo e quando avistar uma mancha **negra** no chão, siga o caminho para baixo, para pegar a Materia Added Effect. Volte para a área da mancha negra e siga para o norte, mas não deixe de vasculhar os caminhos para pegar a arma Black Mega-Phone para Cait Sith. Na próxima área, você encontrará cinco túneis. Siga através do segundo túnel e enfrente a aranha (cuidado com este inimigo), e na área seguinte entre na primeira passagem à esquerda. Mais adiante, siga encostado à parede da direita para pegar um Fairy Ring que estará no baú. Então siga o caminho. Antes de chegar na sala seguinte, remova todas as Materia do elemento fogo. Tenha magias Restore-All, e chegando na sala você enfrentará um **espírito** maligno. Para vencer este inimigo, use ataques normais e a magia Restore, que causará danos a ele ao invés de curá-lo. Use também as evocações, exceto Ifrit. Vencendo a batalha, você ganhará o arma Wizer Staff para Aeris, além de uma Phoenix Down. Pegue a Materia Gravity e siga o grupo,

e então Bugenhagen contará a verdade sobre **Seto**, o pai de Red XIII, este lutou sozinho contra todos os inimigos, para proteger os moradores de Cosmo Canyon, mas foi atingido por flechas envenenadas que o transformaram em pedra.

PARTE-Q A mansão na cidade de Nibelheim

No dia seguinte, o Buggy estará consertado e você poderá continuar sua jornada até a cidade natal de Cloud e Tifa, **Nibelheim**. Chegando a cidade, está parece nunca ter sido

destruída por Sephiroth, há cinco anos atrás conforme Cloud havia descrito, mas alguma coisa estranha estará acontecendo com seus habitantes. Grande parte deles estará usando mantas negras e tudo que falam se refere a Sephiroth. Converse com todos os habitantes para ganhar alguns itens e a arma Platium Fist para Tifa. Depois vá para a Shinra Mansion e lute com os inimigos que se parecem com balanças, para aprender a técnica ????.

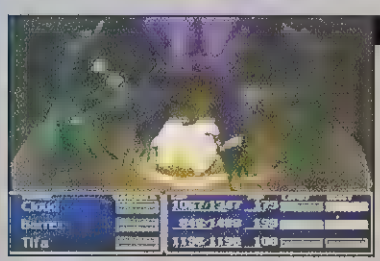
Do lado **esquerdo** da entrada, leia os papéis para ter pistas sobre o código de um cofre e instrução para abrí-lo. Para encontrar a primeira pista, vá ao segundo andar até a sala à direita e examine o baú para pegar a Enemy Launcher para Barret. Veja o fundo do baú para encontrar o código: **direita 36**. Em seguida, desça para o primeiro andar e entre na sala à esquerda e examine atrás do piano para encontrar o código: **esquerda 10** (na sala do lado oposta, pegue um Silver M-phone para Cait Sith e um Twin Viper).

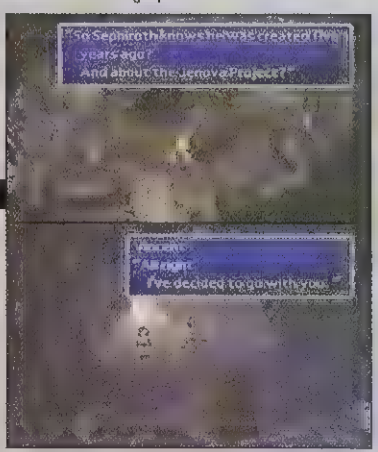
No segundo andar, vá para a entrada do quarto à direita, na parte de cima, e examine o chão para encontrar: **direita 59**. E para encontrar o quarto senha, vá até a carta que você leu

e escolha a **quarta opção** (ela é invisível), para obter: **direita 97**. Sabendo a combinação, siga para o segundo andar e entre na primeira sala à esquerda (antes, deixe o Limit de Aeris no nível 1). Ao examinar o cofre, você terá vinte segundos para colocar os quatro números. Mas os códigos só serão válidos se você usá-los corretamente, por exemplo se você tiver de colocar **direita 36**, você só poderá usar o direcional para a direita e caso o número desejado passe, você não poderá voltar. Isso é válido para todos os números, portanto você terá que ser preciso e tentar várias vezes até conseguir.

PARTE-R O guerreiro condenado as trevas

Ao abrir o cofre, você terá que enfrentar o chefe **Lost Number**. Na primeira forma, este chefe usará diferentes ataques então use tudo que tiver. O Limit Seal Evil e a evocação Choco/Mog podem paralisá-lo por algum tempo, aproveite para atacá-lo sem parar e também recuperar o HP de seu grupo quando necessário. Se você conseguir arrancar dele mais da metade de seu HP, usando ataques físicos, o monstro ficará da cor **roxa** e será mais resistente, e caso faça o mesmo usando magias, ele ficará da cor vermelha e será mais fácil derrotá-lo. **Obs.:** essa transformação poderá ocorrer ao contrário, de um jogo para o outro. Vencendo este chefe, você ganhará o Cosmo Memory (Limit Level 4 de Red XIII). Pegue a Basement Key no cofre e a Summon Materia Odin no chão, em seguida vá para o outro lado deste andar e entre no quarto abaixo, e examine a parede ao fundo para acessar a escada que o levará para a biblioteca no subterrâneo. Lá, evite os inimigos Yin/Yang e no final do corredor haverá duas portas. Abra a primeira, na parte de cima, para encontrar alguns caixões. Abra o do ceptro e um **homem** aparecerá, mandando-os embora da mansão. Pergunte sobre Sephiroth (segunda opção), e logo que Cloud contar toda a história, o homem entrará no caixão novamente. Examine o caixão mais uma vez e pergunte quem ele é (segunda opção). Ele se apresentará como Vincent, um ex-Turk. Vincent perguntará a Cloud se ele conheceu Lucrécia, a mãe de Sephiroth. E que Sephiroth foi uma experiência, criado a partir de Jenova e gerado por um ser humano. Essa experiência matou Lucrécia e Vincent se culpa por isso. Depois desta história, saia e vá até a biblioteca, onde Cloud encontrará Sephiroth, este o convida para uma reunião e irá para o Monte Nibel. Logo depois, pegue a Materia Destruct e vá para o Monte Nibel, então Vincent entrará em seu grupo.

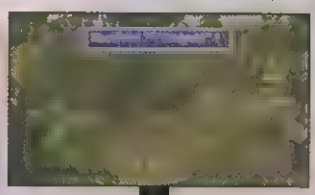




PARTE-S A chegada em Rocket Town

Fora da mansão, siga para a trilha ao fundo e logo você chegará nas **montanhas**. Passe por trás da primeira montanha, subindo através da elevação, para pegar a arma Rune Blade para Cloud. No final do caminho, suba na elevação e passe duas vezes por trás da montanha, para pegar a arma Plus Barrete de Red XIII. Atravessando a ponte adiante, a área seguinte o levará até cinco tubos e uma escada. Desça através da escada e abaixe uma outra, depois entre na passagem ao lado da grande criatura e você chegará ao labirinto da montanha. Faça o caminho baseando-se nas lembranças de Cloud, recolha os itens e enfrente um dragão. Manipule-o para roubar a Gold Armlet e aprender a técnica Flame Thrower. Ao explorar

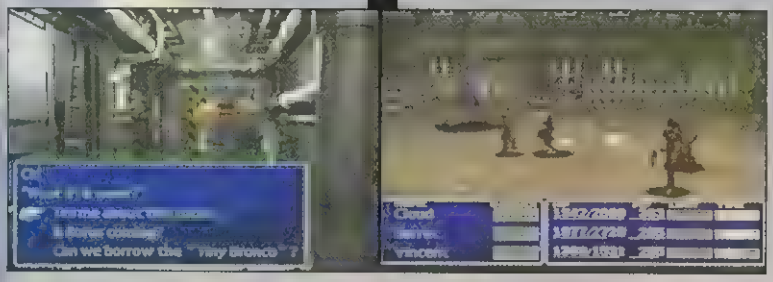
todas as cavernas, vá até o reator mas não entre. Abra a porta na montanha, atrás do reator, para voltar até a área dos cinco tubos. Entre nos **tubos** número dois e quatro para pegar uma arma para Tifa e Materia All. Feito isso, salve seu progresso no jogo e tenha o Limite Level 1/2 de Aeris, para enfrentar o chefe Materia Keeper e então paralisá-lo e tenha a Enemy Skill equipado em seu personagem mais forte. Ataque normalmente, mantendo o HP de seu grupo elevado e quando você causar grande dano neste chefe, ele usará a técnica Trine. Ao vencê-lo, pegue a Materia Counter Attack e equipe-a combinada



com a Materia Cover. Siga o caminho que Materia Keeper guardava e você sairá das montanhas. Vá para Rocket Town, a cidade a oeste. Atualize os seus equipamentos, depois fale com as pessoas e entre na casa isolada no canto superior direito. Vá até o quintal nos fundos para encontrar o avião Tiny Bronco, em seguida uma mulher chamada Shera aparecerá, dizendo para você falar com o capitão dentro do foguete, caso queira pedir o avião emprestado. Antes, fale três vezes com um **velho** que estará em frente de uma casa e escolha a primeira opção, para ganhar a arma Yoshiyuki para Cloud.

PARTE-T Procurando o capitão Cid

Sabe-se também que Rufus chegará na cidade com pretensões de reativar os planos de exploração espacial. Entrando no **foguete** ao fundo da cidade, fale com o capitão que se apresentará como Cid. Faça uma das perguntas que aparecer, depois vá para a casa de Shera e Cid irá para lá preparar o Tiny Bronco para a visita de Rufus. Enquanto isso, Shera contará sobre o sonho de Cid. Ele seria o primeiro homem a chegar no espaço, mas no lançamento Shera estava no foguete fazendo alguns ajustes, e para que ela não morresse, Cid cancelou o lançamento. Depois da história, Palmer, o responsável pela divisão de desenvolvimento espacial, aparecerá e Cid irá falar com Rufus mas descobrirá que este só quer o avião Tiny Bronco emprestado para ir atrás de Sephiroth. Dentro da casa, Shera o mandará fugir com o Tiny Bronco. Mas antes equipe seus personagens com boas matérias e a Enemy Skill. Quando chegar aos fundos da casa, **Palmer** estará no avião e reconhecerá Cloud e os demais. Ele lutará com seu grupo,



mas não oferecerá perigo. Use seus melhores ataques para vencê-lo, depois seu grupo pegará o Tiny Bronco e fugirá, mas ninguém saberá pilotar e **Cid** pegará carona, o avião será danificado e cairá no mar. Então Cid transformará o avião em um tipo de embarcação que flutua nas partes rasas, de cor clara, dos oceanos. Com seus sonhos destruídos, Cid une-se ao grupo. Assim Cloud ficará sabendo que Sephiroth está indo para o Temple of the Ancients. Se você pegou a ninja Yuffie, seu próximo objetivo será a cidade de Wutai. Este evento é opicional, mas caso não tenha pego a ninja ou não queira ir até a cidade, então vá para Gold Saucer (veja a parte D do Terceiro Capítulo).

Promoção 128 BITS

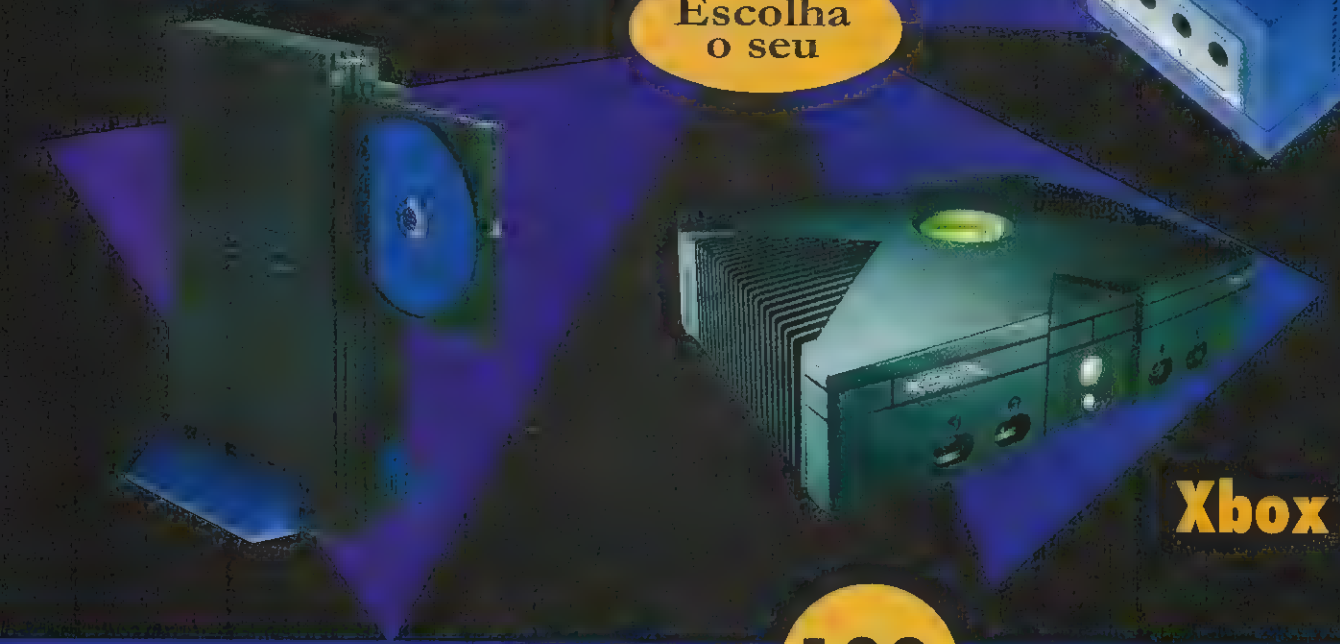
Super promoção da revista GAMESTATION, onde você escolhe o videogame de 128 bits da sua preferência.

Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde conste as palavras **GameStation 128 bits**. Preencha corretamente o cupom e envie através dos correios para: **Promoção 128 Bits Em Dose Tripla - Revista GameStation.**
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000

GameCube

PlayStation 2

Escolha o seu



Xbox

E AINDA MAIS 100 PRÊMIOS PARA VOCÊ

O **vencedor** da frase mais criativa ganhará um videogame de **128 bits**, de sua escolha a ser identificado no cupom (**PS2**, **Xbox** ou **GameCube**), com **dois controles**, um **Memory Card** e mais um **super jogo surpresa** (a critério do editor), e o **2°** (segundo) colocado ganhará um super videogame portátil **GameBoy Advance**. Do **3°** ao **102°** colocado, ganharão uma **super camiseta** GameStation, além de uma **coleção completa** das revistas GameStation (Especial, Dicas e Magazine).

em dose tripla

Para os ganhadores das 100 melhores frases, uma super camiseta GameStation e mais uma coleção completa das revistas GameStation (Especial, Dicas e Magazine), para você colecionar.

Prêmio para o 2° colocado

GameBoy Advance

REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado e encaminhado através dos correios para: **Promoção 128 Bits Em Dose Tripla - Revista GameStation, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.**

2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo **3 (três)** linhas, onde conste as palavras: **GameStation 128 bits.**

3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão desclassificados.

4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e escritos com letra legível.

5. O autor da melhor frase ganhará **1 (um) console de 128 bits de sua escolha (PS2, Xbox e GameCube), com 2 (dois) controles, 1 (um) Memory Card e mais um 1 (um) super jogo surpresa (a critério do editor).**

6. O prazo máximo para envio dos cupons será o dia **31 de julho de 2002 (31/07/2002)**, valendo a data de postagem do correio para confirmação.

7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista **GameStation** onde o critério de classificação será o da criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

8. No caso de frases iguais, o desempate será através da frase que foi postada e encaminhada primeiro à revista **GameStation**, valendo a data de postagem do correio.

9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado sairá na **revista GameStation Especial edição n°10.**

10. O prêmio é intransferível e não poderá ser convertido em dinheiro.

11. Os **ganhadores** receberão os seus prêmios **através dos correios** em sua residência em até **180 dias** a partir da data de divulgação dos vencedores na **revista GameStation Especial edição n°10.**

12. Os concorrentes poderão participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma utilize um único cupom. Os cupons serão publicados nas **edições n°08 e 09 da revista GameStation Especial,** e excepcionalmente também publicados nas **edições n°05 e 06 das revistas GameStation Dicas e Magazine** a critério do editor, se for o caso. Com o objetivo de ampliar os participantes e oferecer ao leitor a possibilidade de participar com mais frases. Porém fica estabelecido que a divulgação do resultado do concurso somente será feito através da **edição n°10 da revista GameStation Especial.**

13. Os participantes cedem previamente os direitos autorais das **frases vencedoras ou não** à revista **GameStation** para que esta possa fazer uso a seu critério, sem qualquer ônus.

14. O vencedor autorizará o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.

15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista **GameStation** ou empresas coligadas.

16. Ao participar da promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

PROMOÇÃO 128 BITS EM DOSE TRIPLA - REVISTA GAMESTATION

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras GameStation 128 bits

Frase: _____

_____

_____

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Responda às três perguntas abaixo sobre a revista GameStation Especial

1- O que você gostaria de mudar ou incluir na revista: _____

2- Descreva uma qualidade da revista ou o que você mais gosta: _____

3- Indique um ou mais jogos que você gostaria de ver detonado: _____

Assinale em apenas um dos quadros ao lado, qual o console que deseja ganhar, caso seja você o vencedor da melhor frase

☐ GameCube ☐ Xbox ☐ PlayStation 2

GAMESTATION

ADQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION

GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.

GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.

GAMESTATION

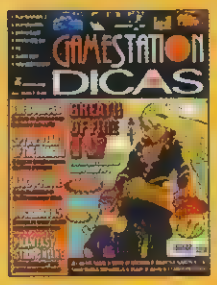
A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2

GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.

GS Magazine - 04 matéria completa sobre os jogos dos novos consoles de 128 bits.

GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.

Adquira sua revista



GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.

Complete a sua coleção

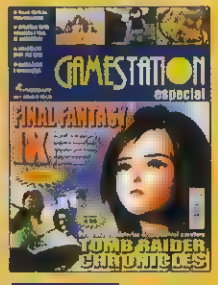
GS Dicas - 03 estratégia de Final Fantasy Tactics e dicas de diversos jogos e sistemas

GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.

GS Especial - 02 estratégia completa - Residente Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.

GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.

GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.



GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.

GS Especial - 06 estratégia completa - Chrono Cross mais Breath of Fire IV.

Se não quiser recortar a revista, tire um xerox deste cupom

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	01	R$ 3,90	( )
GS Magazine	02	R$ 3,90	( )
GS Magazine	03	R$ 3,90	( )
GS Magazine	04	R$ 3,90	( )
GS Dicas	01	R$ 5,90	( )
GS Dicas	02	R$ 4,90	( )
GS Dicas	03	R$ 4,90	( )
GS Especial	01	R$ 5,90	( )
GS Especial	02	R$ 5,90	( )
GS Especial	03	R$ 5,90	( )
GS Especial	04	R$ 5,90	( )
GS Especial	05	R$ 4,90	( )
GS Especial	06	R$ 4,90	( )

Nome:_____ Idade:____

Endereço:_____ Cidade:_____ Estado:____

CEP:_____ Telefone:_____ e-mail:_____

Forma de pagamento: ☐ Cheque Nominal ☐ Cheque Correio ☐ Vale Postal

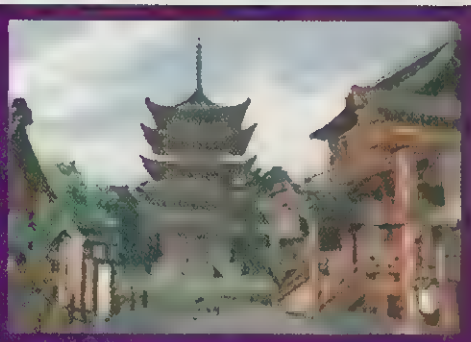
Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o

setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br.
Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - e-mail: falecom@progames.com.br

EVOCANDO O METEORO

TERCEIRO CAPÍTULO

As coisas ficam cada vez mais interessantes, especialmente depois que Cloud revelou parte de sua história. No entanto, ainda não se sabe quais os propósitos de Sephiroth em relação a Jenova. Sephiroth desapareceu há cinco anos atrás procurando o Terra Prometida e agora que ele voltou, tudo indica que ele saberá onde encontrá-la. Ao comando de Rufus, que assumiu a presidência da Shinra, os Turks estão a procura de Sephiroth. Isso obrigará Cloud e seus amigos a se apressarem antes que algo ruim aconteça, pois eles também são procurados pela Shinra sob a acusação de terrorismo. Durante esta jornada eles buscarão descobrir o que realmente está acontecendo, Cloud e seus amigos encontrão uma ninja misteriosa e um homem que tem muito ódio da Shinra. Barret voltará para o que sobrou de sua cidade natal North Corel, revelando a todos o motivo de detestar tanto a Shinra. Além disso, ele encontrará um velho amigo que não o vê há tempos. A jornada se estenderá ao longo de Cosmo Canyon, uma região rochosa onde Cloud e seus amigos descobrirão mais sobre o sentido da vida do planeta e também aprenderão sobre o processo de renovação do ciclo natural e da energia Lifestream do planeta. No entanto, o mais intrigante de tudo é que a cidade de Nibelheim parece nunca ter sido destruída da forma que Cloud havia contado em sua história. E isso fez com que seus amigos duvidassem dele por algum tempo. Será que Cloud contou a verdade ou inventou tudo? Bem, embora a aparência da cidade não demonstre que ela tenha sofrido um incêndio, os habitantes estão muito diferentes e só falam sobre uma grande reunião. Tentando descobrir o que aconteceu, o grupo chegará na cidade de Rocket Town, onde um antigo projeto espacial fora cancelado e esquecido pela Shinra. Mas um habitante desta cidade acreditava que um dia seria o primeiro homem a chegar no espaço, ele não sabia que sua missão também salvaria o planeta.

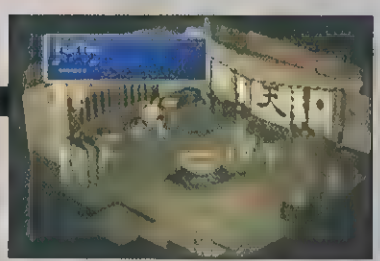


PARTE-A As confusões na cidade de Wutai

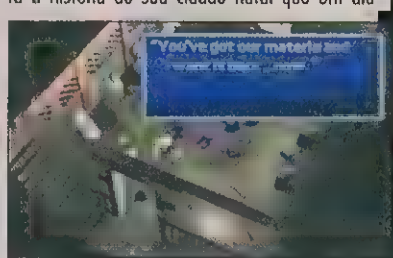
Para chegar a cidade de Wutai, siga no mapa siga para o leste até uma região rochosa no final do continente. Desembarque e

vá para a montanha, onde de repente seu grupo será atacado por soldados da Shinra. Enquanto você estiver lutando, **Yuffie** fugirá levando todas as suas Materia. Siga-a através das montanhas até a cidade de Wutai.

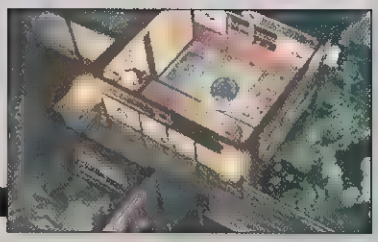
Na cidade, você verá Yuffie passar correndo. Siga-a e entre no restaurante Turtle's Paradise, do outro lado da ponte, onde os Turks descansam. Vá até a loja de armas do lado e lá compre alguns itens, além de pegar a Materia MP Absorb no baú. Yuffie roubará de você e fugirá, então vá até a **casa** na entrada da cidade e se o dono da casa disser alguma coisa quando você entrar, verifique o biombo à esquerda para encontrar a ninja. Ela fugirá novamente, então vá até a entrada da Turtle's Paradise e examine o pote à esquerda. Seu grupo fará um cerco e você deverá golpear o pote, para Yuffie aparecer. Ela dirá que devolverá as Materia e chegando em sua casa, Yuffie contará a história de sua cidade natal que um dia



fora uma grande potência mundial. Ela queria obter o maior número de **Materia** possível para fazer com que a cidade voltasse a ser o que era antes.



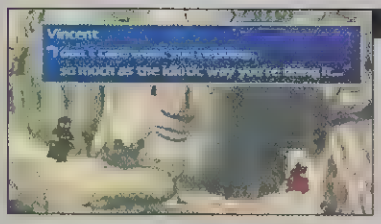
PARTE-B Perseguindo Yuffie



Após a história, ela dirá para Cloud puxar a alavanca na máquina ao fundo para obter as Materia, mas é uma armadilha que prenderá seus amigos enquanto Yuffie fugirá. Acione uma das alavancas e vá atrás de Yuffie, seguindo em direção à grande torre do lado esquerdo, atrás do Turtle's Paradise. Chegando lá, toque o sino do lado esquerdo para revelar uma passagem secreta. Lá você encontrará Yuffie e Elena sendo seqüestradas por Don Corneo. Pegue os itens e siga-os, mas no andar acima, Don Corneo enganará os soldados da Shinra e você terá que lutar com eles. Vencendo-os, explore a casa de Godo, pai de Yuffie. Na segunda sala, de cima para baixo, entre na passagem secreta através da parede para pegar um Hairpin. Durma na sala próxima à saída e depois entre na passagem secreta na parede à esquerda, para pegar a arma Magic Shuriken para Yuffie. Ao sair da casa, Cloud encontrará Rude e Reno, dos Turks. Eles concordarão em seguir Don Corneo. Vá para as montanhas Da-Chao (volte até a Turtle's Paradise e siga para as montanhas ao fundo). Siga Rude através da caverna, saia e então siga o caminho para baixo. Neste momento, você dependerá muito de itens, além dos Limits Breaks (especialmente o Limit Level 1/2 de Barret). Logo você encontrará Yuffie e Elena amarradas no alto da estátua sobre a montanha, enquanto Don Corneo iniciará a escolha de uma delas para ser a sua noiva.

PARTE-C O retorno de Don Corneo

Feito isso, Cloud e os demais aparecerão. Don Corneo então chamará um bicho de estimação para enfrentá-los. Durante a batalha preocupe-se em curar o seu grupo quando eles estiverem envenenados e use ataques de longa distância. Vencendo a criatura, Don Corneo lhe fará uma charada e independente da resposta, ele ameaçará soltar Yuffie e Elena do alto da montanha, mas os Turks darão um jeito em Don Corneo. Depois do incidente, Yuffie pedirá desculpas e devolverá as Materia que roubou. Cloud e os demais sairão da cidade Wutai, no World Map onde na área verde escuro para enfrentar o inimigo Razor Weed, então manipule-o para aprender a técnica Magic Hammer. Entre novamente na cidade e compre novas armas, depois vá até a casa onde existem vários gatos (logo abaixo da casa de Yuffie). Suba nas caixas ao fundo e se arraste na direção da tela, para encontrar a Materia HP Absorb (combine-a com a Counter Attack). Ponha Yuffie em seu grupo e equipe-a com as Materia Elemental combinada com Gravity na armadura, uma Restore e uma Enemy Skill com as técnicas Big Guard, Magic Hammer, Trine e Beta. Então vá até o prédio ao fundo.

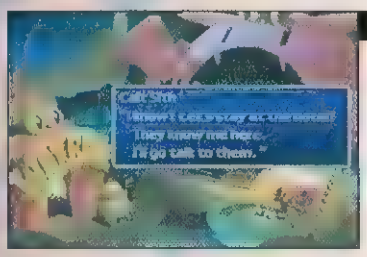


PARTE-D Voltando para o parque Gold Saucer

No primeiro andar você enfrentará Gorki, use Limits Breaks e ataques normais. No segundo andar, você enfrentará Shake. No próximo andar, você enfrentará Chekhov. Repita os mesmos procedimentos anteriores, e você enfrentará Staniv no andar seguinte. Na seqüência virá a batalha contra Godo. Você precisará das Materia Elemental+Gravity na armadura. Esta batalha será um pouco mais difícil, mas ao vencê-lo, Yuffie conseguirá a Summom Materia Leviathan e o Limit Level 4 All Creation. Agora o enredo do jogo voltará a seguir normalmente, volte ao Tiny Bronco atravessando a montanha e utilize o avião para chegar ao continente onde encontra-se o Corel Prision. Na península do continente, você encontrará uma casa. Lá, fale com o ferreiro para obter informação sobre um templo, o qual o ferreiro acredita ser uma lenda. O templo só poderá ser aberto com a pedra mística Keystone. Dio, o dono da Gold Saucer, comprou a Keystone do ferreiro e você terá que ir até North Corel, seguindo para Gold Saucer em seguida. Chegando ao parque Gold Saucer, se tiver 30.000 Gil, compre o Golden Ticket. Siga para a Battle Square e no pedestal da sala à direita, você encontrará a Keystone. Dio aparecerá e se você vencer alguns desafios, poderá levá-la. Se você vencer oito batalhas seguidas, ganhará um Protect Vest e uma Choco Feather.

PARTE-E O espião da Shinra

Ao sair do parque, o meio de **transporte** estará com defeito, obrigando a todos ficar mais tempo. Siga para o Ghost Hotel e no hall do hotel, o grupo se reunirá para tentar entender melhor os motivos pelo qual lutam.



Porém, Sephiroth também estará procurando a Black Materia, que aparentemente se encontra no templo. A partir de agora, **Cloud** poderá sair com uma de suas amigas, mas isso dependerá muito de seu comportamento anterior em relação a elas.

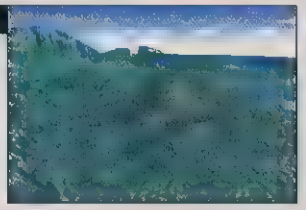
Por exemplo, se Aeris permaneceu mais tempo no grupo, foi a mais protegida por Cloud, e ele sempre concordou com ela etc., então Aeris aparecerá no quarto de Cloud e o convidará para passear no parque de diversão (poderá também aparecer um personagem masculino). Independente de quem seja, você poderá participar de todas as atrações de graça. Se você não quiser se divertir nos demais entretenimentos da Gold Saucer, siga para o Event Square onde terá início um show e Cloud e sua acompanhante, dele, participarão.

Cloud será o herói Alfred, que deverá salvar a princesa, contando com a ajuda de um rei, de um mago e de um cavaleiro. Você poderá seguir o roteiro de várias formas, escolhendo opções diferentes, para tornar a história mais divertida.

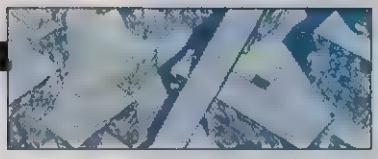
Após se divertir no espetáculo, você e sua acompanhante decidirão dar uma volta na Round Square. Se a sua acompanhante for Aeris, ela revelará seus sentimentos para você. Voltando ao salão principal, os dois descobrirão que há um espião da Shinra no grupo, e este é Cait Sith, ele estará com a Keystone e fugirá. Siga-o através das áreas Battle, Speed, Wonder e Chocobo Square, nesta ordem. Depois desça a escadaria da Chocobo Square e Cait Sith jogará a Keystone para Tseng. O gato dirá que será perda de tempo tentar matá-lo, pois seu corpo é controlado pela Shinra Tower. Mesmo assim, Cait Sith permanecerá no grupo à força, pois ele está com a filha de Barret, Marlene, de refém.

PARTE-F O velho templo dos anciões

No dia seguinte, no quarto de Cloud, verifique o armário e depois vá para o hall do hotel. O grupo decidirá quem irá para o **templo**, mas Aeris insistirá em ir pois sabe que encontrará mais informação sobre si mesma. Escolhendo o terceiro integrante, saia da Gold Saucer e pegue o Tiny Bronco. Vá para o sudeste, na direção da cadeia de ilhas que se ligam ao continente e em uma delas você avistará o Temple of the Ancients.



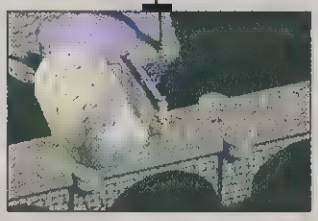
Chegando próximo dele, Aeris começará a ouvir a voz do planeta, que dirá a ela que está sofrendo muito. No topo da escada haverá um estranho de capa negra, enquanto Tseng, o líder dos Turks, estará caído diante do altar. Ele dirá que Sephiroth está dentro do templo e entregará a Keystone para Cloud. Coloque a Keystone no altar para acionar a passagem para o labirinto do templo. O único modo de prosseguir será explorando cada canto, podendo subir através das plantas nas paredes. Procure **explorar** todos os lugares para pegar muitos itens, mas para sair do labirinto você deverá seguir o velho misterioso.



Conseguindo pegar a arma Trident para Cid, suba através das plantas para chegar em uma sala onde ainda não é possível entrar. O velho começará a correr, siga-o e pegue o Mind Source no chão, depois entre na sala iluminada por tochas para pegar um Silver Rifle. Aeris explicará que o velho na verdade é um corpo espiritual dos Cetra, e ela é a única capaz de compreendê-los. Fale com o velho para você comprar itens (primeira opção), recarregar suas energias (segunda opção), ou salvar seu progresso no jogo (terceira opção). Depois siga o caminho adiante ▫ após pegar um Rocket Punch para Barret, você avistará outro velho. Siga-o, passando por baixo de uma espécie de ponte e suba através das plantas para pegar a Materia Luck Plus. Entre na mesma porta que o velho, para chegar a um corredor estreito.

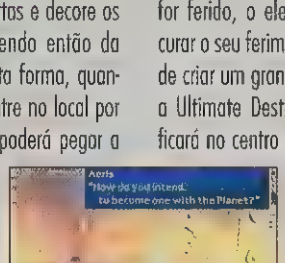
PARTE-G O puzzle do relógio

Para prosseguir, você deverá ficar na posição exata no vão já existente entre as pedras, depois as **pedras** rolarão em sua direção. Ficando posicionado neste vão, as pedras não o mandarão de volta ao início do corredor. Avance através das pedras e chegue até uma piscina, pegue a Materia Morph e continue. No corredor adiante, Aeris agirá de forma estranha, chamando os demais para perto da piscina, onde será mostrado o que aconteceu com Tseng. Cloud está decidido a impedir Sephiroth, mas antes precisará chegar até a sala com as inscrições. Mas será necessário passar por uma outra sala complicada, então salve seu progresso no jogo. Você chegará a sala do relógio. Aperte o botão ● para os ponteiros se moverem, cada um com uma velocidade diferente. Depois, aperte o botão ● novamente para os ponteiros diminuírem sua velocidade, terminando por parar três casas após aquela onde o botão ● foi acionado neste segunda vez. Então aperte o botão três casas antes do local desejado, mas se passar duas casas, então aperte o botão ▲ para mexer em ambos os **ponteiros**, fazendo-os voltar ou avançar uma casa. Com os ponteiros na posição desejada, aperte o botão **X** para você se mover. **Obs.:** cuidado com o ponteiro de segundos, pois se ele bater em seu personagem, seu grupo cairá em uma sala, obrigando-o a subir até o relógio novamente. Você terá que chegar até a porta localizada abaixo do número XI, mas antes explore as passagens I!!! para pegar a arma **Princess Guard** de Aeris, passagem V para pegar um Ribbon, passagem VII para pegar a arma Trumpet Shell para Cait Sith, e na passagem VIII para pegar um Megalixir. Feito isso, deixe o ponteiro dos segundos derrubá-lo e na sala abaixo você encontrará uma arma para Cloud. Também encontrará um Cetra que trancará a sala das inscrições e fugirá, obrigando-o a pedir a chave para o velho.



PARTE-H Conseguindo a Black Materia

Siga o velho através das portas e decore os pontos de saída, dependendo então da porta por onde ele entrou. Desta forma, quando ele entrar em uma porta, entre no local por onde o velho sair. **Obs.:** você poderá pegar a arma Work Glove para Tifa no andar de baixo. Depois de obter a chave, converse com o velho para recuperar suas energias e salvar seu progresso no jogo. Equipe seus personagens e remova todas as Materia que causam dano por fogo. Entrando neste novo local, Cloud chamará **Sephiroth**, que aparecerá em seguida. Ao avançar, Sephiroth explicará que toda vez que o planeta for ferido, o ele usará energia espiritual para curar o seu ferimento. Então ele dirá que pretende criar um grande impacto no planeta, usando a Ultimate Destruct Materia Meteor, e depois ficará no centro do local do impacto para obter a energia do planeta. Sephiroth então irá embora e Cloud ouvirá novamente a voz de sua mente, e passará a agir de forma estranha. Quando voltar a si, Aeris explicará a ele que a Ultimate Destruct Materia Meteor fará com que pequenos planetas se colidam. Em seguida uma criatura, o Red Dragon, aparecerá dando início a uma batalha. Nesta batalha, abuse de seus melhores ataques e dos Limits Breaks (especialmente o Limit Level 1/2 de Aeris ou de Cloud para paralisar a criatura). Você poderá envenená-la com Poison, facilitando ainda mais as coisas. Vencendo-a, você conseguirá um Dragon Armlet. Pegue também a Summon Materia Bahamut, depois vá em direção do altar para ler as inscrições e descobrir a Black Materia. Ao pegá-la, todo o templo tremerá e Aeris falará que na verdade todo o templo é a Black Materia. Ele diminuirá toda vez que um puzzle for resolvido, esmagando qualquer pessoa que estiver dentro dele. Mesmo sabendo do perigo, **Cloud** insistirá em pegar a Black Materia, antes de Sephiroth. Então Cait Sith oferecerá o seu corpo artificial para salvar o planeta (ao ser destruído, outro Cait Sith aparecerá no grupo).



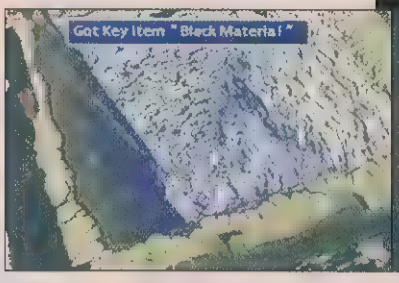
PARTE-I O descontrole de Cloud

Vá para a saída através da sala do relógio (os ponteiros já estarão na posição correta). Siga para a porta abaixo do XII e logo você terá que enfrentar a criatura **Demon Gate**.

Este chefe é forte e rápido, então fique atento ao HP de seu grupo. Use golpes normais e ataque-o até deixá-lo mais lento. Depois use magias fortes como Bolt3 ou Ice3. Quando o monstro estiver mais fraco, use Bahamut e ao vencer a batalha, você ganhará um Gigas Armlet. Mais adiante, Cait Sith aparecerá e Aeris pedirá para ele ler o futuro dela e de Cloud.

Chegando na sala das inscrições, Cait Sith resolverá a última peça do quebra-cabeças e do lado de fora do templo, Cloud e Aeris observarão o templo se transformar na Black Materia. Ao descer para pegá-la, Cloud perguntará a Aeris se os Ancients poderão usar a Black Materia, então Aeris explicará que esta só pode ser usada em um lugar com muita energia espiritual, a Terra Prometida. Durante a explicação, Sephiroth aparecerá dizendo que poderá encontrar a Terra Prometida, embora não seja um dos Ancients. Cloud ficará sob o controle de Sephiroth, fazendo-o entregar a **Black Materia**. O espírito de Cloud nada poderá fazer para impedir que seu corpo ataque Aeris. Todos gritarão para ele parar, mas isso só acontecerá quando seus amigos o atingirem. Durante um sonho, Cloud verá Aeris indo para a cidade dos Ancients, ela dirá que poderá impedir Sephiroth mas

este estará **seguindo-a** para impedi-la. Cloud recobrará os sentidos na cidade de Gongaga, na presença de Tifa e Barret. Só então Cloud descobrirá que seu sonho era real, pois Sephiroth estará atrás dela. Mas Cloud não irá junto, temendo perder o controle de si novamente. Após decidir-se, pegue o Tiny Bronco na praia ao sul de Gongaga e vá para o continente ao norte, próximo dos pólos cobertos por neve. Desembarque na praia próxima a uma floresta.



PARTE-J O despertar da floresta

Você estará entrando em **Bone Village**. Fale com os escavadores para descobrir que Aeris atravessou a Sleeping Forest. Mas a floresta só poderá ser cruzada por aqueles que conseguem despertá-la. Então o grupo decidirá procurar a Lunar Harp. Fale com o escavador diante da casa de ossos e você poderá escolher entre três opções para escavar: a **Lunar Harp**, armas ou itens raros e um tesouro. Escolha somente a primeira opção, podendo colocar até cinco escavadores em pontos diferentes (aperte o botão ■), cada escavador custará 100 Gil. Quando você posicionar os escavadores, aperte o botão ■ novamente para que os explosivos sejam detonados.

Cada escavador calculará os tremores e apontará para o item enterrado, ou seja, o lugar para onde a visão dos escavadores se direcionarem será o local a ser escavado. Então ponha seu personagem sobre este ponto e aperte o botão ■ em seguida, assim um escavador passará a noite trabalhando e se ele obtiver sucesso encontrando alguma coisa, verifique o baú ao lado da construção principal. Caso não encontre o item desejado, repita tudo novamente. Procure também o Mop (arma

para Cloud), e a Buntline (arma para Vincent).

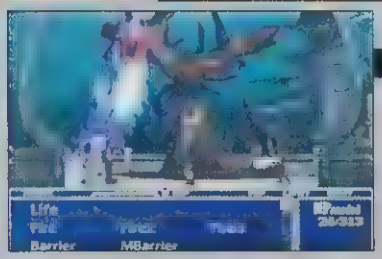
Obtendo a Lunar Harp, siga até a floresta e procure por um pequeno ponto que vaga lentamente nos cantos ou no centro da floresta. Este ponto na verdade é a Summon Materia **Kjata**. Na área seguinte, passe por baixo do tronco e pegue o Water Ring. Neste área, procure enfrentar os inimigos Boundfats para aprender a técnica Death Sentence com sua Enemy Skill, caso não a tenha.

Siga para o leste na encruzilhada e entre em uma das casas de ossos, onde seu grupo poderá descansar (se explorar as demais localidades, você encontrará um Magic Source, a Aurora Armlet, um Guard Source, uma Materia Enemy Skill, um Elixir e uma Materia Comet). Durante a noite, Cloud acordará, sentindo a presença de Aeris e de Sephiroth.

PARTE-K A morte de Aeris

Em seguida, vá para a encruzilhada e Cloud saberá que a voz de Aeris vem de dentro da grande concha. A estátua do peixe terá desaparecido, então desça a rampa para chegar à cidade dos Ancients.

Cloud dirá a seus amigos que irá sozinho ao encontro de Aeris, mas antes equipe Cloud com a Materia Enemy Skill e o acessório Water Ring. Nos demais personagens, combine Leviathan e Elemental na armadura e também Restore combinada a All. Chegando até Aeris, ela estará rezando para que o planeta ajude a usar a Ultimate White Magic Holy, mas Cloud se sentirá estranho novamente e **empunhará** sua espada.



Antes que ele ataque Aeris aperte o botão ●, para que seus amigos o façam sair do transe mas é tarde demais. **Sephiroth** concluirá a sua missão matando-a diante de Cloud. A Materia na presilha de Aeris se soltará, caindo nas águas do templo. Sephiroth ironizará seu ato cruel, avisando a Cloud que ele seguirá para a Terra Prometida ao norte do continente glacial. Mas antes de dizer mais alguma coisa a Cloud, Sephiroth desaparecerá, deixando uma parte de Jenova para enfrentar o seu grupo.

Este chefe baseará seus ataques nos elementos de água. A técnica Aqualung poderá ser aprendida. Quando Jenova Life usar a magia Reflect, evite usar magias e concentre-se nos ataques físicos. Vencendo este **chefe**, você ganhará um Wizard Bracelet.

Cloud ficará confuso ao ouvir Sephiroth dizer que ele é um marionete. Os demais membros do grupo tentarão consolar Cloud, que em seguida levará o corpo de Aeris e o deixará dentro de um lago. Mais tarde, Cloud tomará uma

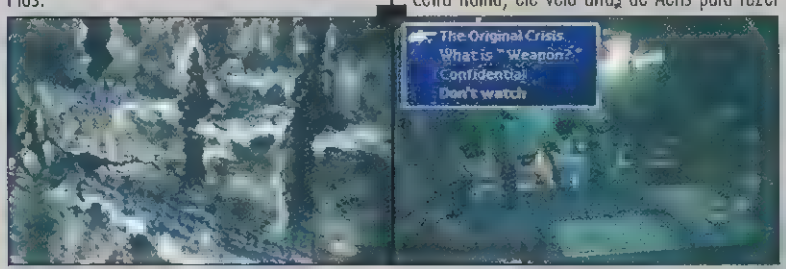
decisão mas tem um lado dele que não conseguirá entender esta decisão.

Por um momento Cloud pensará em desistir, mas ele quer se vingar de Sephiroth que destruiu sua cidade, matou Aeris e agora pretende destruir o planeta. O único meio de parar Sephiroth será não deixá-lo usar a Black Materia. Siga para a **entrada** à nordeste de onde seu grupo estava, para chegar até uma enorme concha.

PARTE-L Novas descobertas em Icicle Inn

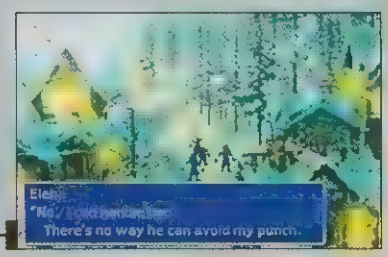
Passe por dentro dela e depois por fora para chegar até a plataforma rochosa (no caminho, pegue a arma Viper Halberd para Cid).

Dentro da caverna, use as fendas da parede para subir ou descer. Chegando a uma bifurcação, você terá que escolher uma direção para continuar (isso o obrigará a sair da fenda e examiná-la novamente para chegar até ao local desejado). Vasculhe esta área para encontrar um Bolt Armlet, um Megalixir e o Hypno Crown. Só então suba nas **fendas** até o alto e salte para a esquerda, e suba no primeira abertura que encontrar. Indo para a esquerda, desça até o final da escada e procure a Materia Magic Plus.



Depois suba até o final da escada e do lado de fora da caverna, siga para o oeste até a cidade Icicle Inn. Vá até a casa atrás da loja de itens, examine os computadores e você logo encontrará um aparelho de vídeo que contém registros da vida do professor Gast e a mãe de Aeris, a Cetra Ifalna, com quem ele viveu um amor impossível.

Examine os três vídeos para descobrir mais sobre os Cetra, e algo imenso que caiu do céu há muito tempo (Jenova, que também foi chamada de a Crise dos Céus), e fez um grande ferimento no planeta. Depois de algum tempo, o cientista Hojo encontrou o professor Gast e a Cetra Ifalna, ele veio atrás de Aeris para fazer



suas experiências. O professor Gast acaba sendo morto, enquanto Ifalna e Aeris foram levadas para a sede da Shinra.

Após ver os vídeos, vasculhe a cidade para encontrar itens, depois tente sair da cidade por trás e um guarda o impedirá, dizendo que é muito perigoso seguir adiante. Em seguida, Elena dos Turks, aparecerá e ela pensa que os ferimentos de Tseng foram causados por Cloud. Ela tentará dar um **soco** em Cloud, esquive-se apertando os botões ← ou → logo que Elena der o soco. Se você desviar, Elena levará um tombo, mas se o soco a atingir, Cloud desmaiará (se isso acontecer, você acordará na casa de Ifalna).

PARTE-M O caminho para a Terra Prometida

Dois soldados impedirão que qualquer pessoa saia da cidade até a chegada de Rufus. A única saída será através da Great Glacier, mas será necessário um snowboard, um mapa da região e instruções. O snowboard você conseguirá com um garoto dentro da casa onde haverá um homem no telhado. Depois vá a casa do Mr. Holzoff e pegue o **mapa** no quadro próximo à porta da sala.

Para obter instruções de snowboarding, fale com o guarda que o impediu de sair. Durante a descida, você não será obrigado a pegar os balões. Dependendo do percurso que fizer, você chegará em um local diferente (se na bifurcação você escolheu o caminho da esquerda, você chegará em uma floresta. Vá para o sul e depois de seguir este caminho, você chegará a um local onde há uma placa com a mensagem To the top of Mountain). Faça a descida de snowboard seguindo duas vezes para a direita, e para assim chegar na caverna que o levará para fora da **Great Glacier**.

Para chegar a entrada desta região, vá para o sul e atravesse duas passagens. Na entrada da Great Glacier, onde haverá uma placa com a mensagem To the top of Mountain, existirão três saídas: uma para a direita, uma para a esquerda e outra ao centro.

Vá através da saída do centro, onde Cloud ■ os demais logo chegarão a uma floresta glacial. Perto das árvores ao norte, haverá um Mind Source. Depois vá para a direita, e chegará sobre um lago congelado.

Seguindo por ele, pegue a passagem ao norte ■ você encontrará um outro lago com várias plataformas de gelo. Toda vez que pisar em uma plataforma, as ondas movimentarão as demais placas, fazendo com que você as use ou não, dependendo de sua posição inicial.

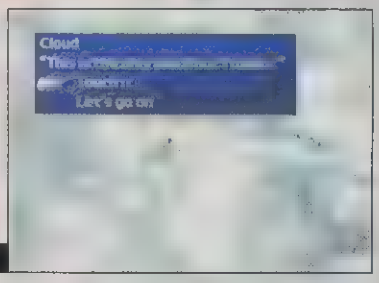
Siga esta seqüência, logo que subir na primeira plataforma do meio: ↑, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ←, ↑, ←, ↑.

Chegando do outro **lado**, entre na caverna e pegue um Safety Bit, então volte até a floresta e vá para o oeste. Depois de cruzar mais uma passagem, você chegará em uma área com um grande objeto.

PARTE-N Escalando as montanhas

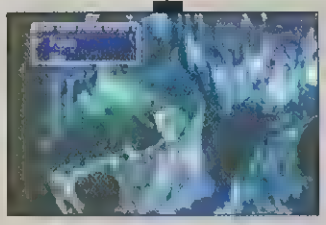
Atravesse a ponte de pedra e siga para o norte ao longo de mais três passagens, depois vá para a passagem a noroeste, para chegar em uma área com cristais de gelo. Entrando em uma gruta, pegue um Elixir, depois saia. Ao longo de mais duas passagens a nordeste, depois siga para o leste ao longo de outras duas passagens.

Chegando na área dos ventos, aperte o botão ● para colocar pequenos marcos como pontos de referência. Você terá que chegar ao abrigo no centro desta área, onde encontrará a Materia **All**. Saindo do abrigo, vá para o sul e depois de duas passagens você chegará em uma **fonte térmica**, molhe suas mãos (primeira opção). Então volte para a área dos ventos e vá para o oeste, conseguindo atravessar mais três passagens você chegará em uma caverna. Lá, após ter tocado na fonte de água térmica, toque também na mulher que lá encontrar e ela o atacará. Primeiro roube dela um Circlet, depois ataque com tudo. Ao vencê-la, você ganhará a Summon Materia **Alexander**. Volte até a área dos ventos e siga para o norte, para encontrar a casa de Holzoff e a subida de Gaea Cliff (caso você desmaie na região dos ventos, acordará na casa de Holzoff ■ dela você poderá fazer todo o trajeto descrito para pegar os itens mencionados). O velho lhe dará duas recomendações, da qual a mais importante será manter a temperatura de seu corpo entre 34 a 38 graus (para se aquecer, aperte o botão ■ repetidamente). A temperatura atual de seu corpo será mostrada no canto inferior direito e se ela ficar abaixo de 26, Cloud será levado para a cabana de Holzoff. **Obs.:** você só poderá se aquecer quando estiver sobre uma plataforma.

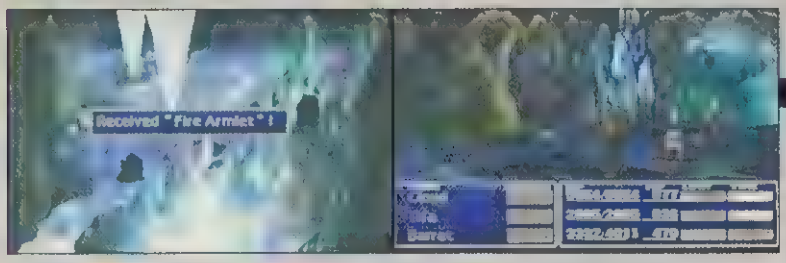


PARTE-O Os desafios nas cavernas de gelo

Fora da cabana, monte o seu grupo e suba as montanhas. Na primeira parte, o caminho é único. Entre na **caverna** e vá através da passagem no canto inferior esquerdo. Siga para o norte, pegue a Javelin para Cid no caminho, e quando chegar na grande pedra, empurre-a e prossiga. Na segunda escalada, procure manter sua temperatura em 38 graus. Quando tiver que escolher seu caminho, siga sempre para cima. Avance até uma plataforma onde será possível optar por dois caminhos, siga o da esquerda (na área seguinte, procure enfrentar o inimigo Stilva para aprender a técnica Magic Breath com sua Enemy Skill).



Na seqüência, você terá que desviar a água dos buracos para dentro do espaço existente entre você e a porta adiante. Primeiro pegue um Elixir, depois vá na entrada à esquerda para chegar do lado de fora da caverna. Siga a área acima para encontrar quatro estalactites gigantes (pegue um Fire Armlet no baú). Equipe seu grupo, combine uma Materia com Ice nos braceletes e nas armas combine uma Elemental com Fire ou Ifrit. Ao se aproximar das estalactites, você enfrentará dois morcegos, primeiro ataque o Evilhead para só então atacar o Icicle. Vencendo, você poderá pular para a área abaixo (isso se estiver precisando recuperar o HP de seu grupo). Ao invés de pular, continue batalhando e a cada vitória você derrubará uma estalactite. Procure derrubar os quatro, assim você pegará um Speed Source. Na seqüência, pegue a arma **Enhance Sword** para Cloud ■ na caverna seguinte, há uma fonte de água que permitirá recuperar MP e HP.

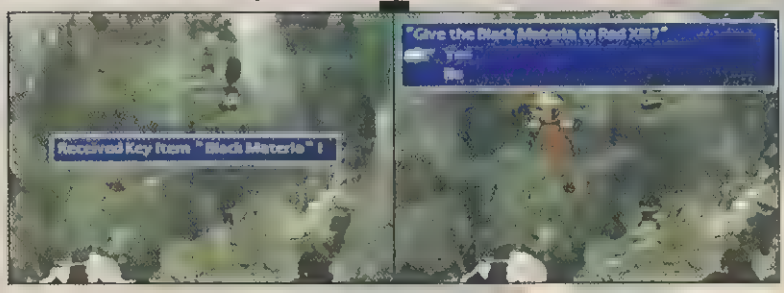


Salve seu progresso no jogo e mais adiante uma **criatura** de duas cabeças o atacará. Este monstro é muito resistente, use ataques normais e magias Ice 3 (na cabeça da direita), e Fire 3 (na cabeça da esquerda). A evocação Bahamut ajudará muito e vencendo a batalha, você ganhará um Dragon Fang.

PARTE-P O encontro marcado dentro da cratera

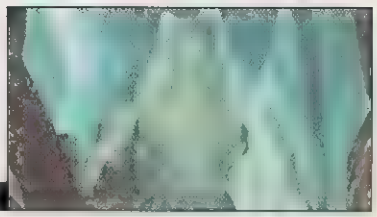
Cloud finalmente poderá escalar a última parte da montanha, avistando uma imensa cratera de onde emana uma grande quantidade de Lifestream.

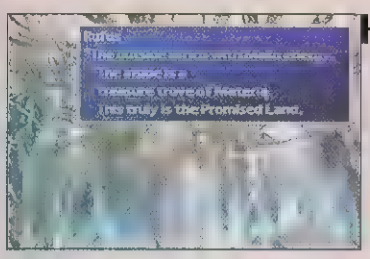
O caminho agora é limitado e durante a descida, você encontrará seres estranhos vestidos de negro. Estas pessoas se transformarão em itens, pegue-os e siga em frente, não se esquecendo de pegar a Summon **Materia** Neo Bahamut. Mais adiante salve seu progresso no jogo, nesse meio tempo Rufus e todos os membros da Shinra viajam na direção da cratera. Para você atravessar as barreiras de Lifestream, espere os ventos se acalmarem. Para continuar, observe o ritmo com que os ventos se acalmam e se agitam e passe correndo através da barreira mágica assim que ela cessar. Se errar, você terá de enfrentar um Wind Wing (a técnica White Wind poderá ser aprendida com ele). Adiante, ignore os homens de preto e pegue a arma **Kaiser Knuckle** para Tifa no baú. Antes de prosseguir, substitua as Materia que causam dano por Wind, leve Bahamut e Neo Bahamut, combinadas com a Materia MP Absorb, além do básico para recarregar seu HP. Na área seguinte, você encontrará Sephiroth e mais uma vez, uma voz atinge a mente de Cloud. Em seguida Sephiroth derrubará o grupo e logo depois lançará mais um pedaço de Jenova. Use ataques normais e Limit Breaks, além das evocações, vencendo a batalha, você ganhará um Reflect Ring. Cloud pegará a Black Materia do corpo de Jenova. Para evitar que Sephiroth venha atrás do grupo, você poderá escolher um de seus amigos para guardar a **Black Materia**. Depois, o seu grupo partirá para o encontro com Sephiroth (pegue a Materia MP Turbo e o Poison Ring antes do Save Point).

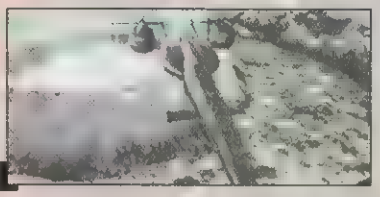


PARTE-Q O verdadeiro passado de Cloud

Ao atravessar a terceira barreira de Lifestream, que será difícil, do outro lado todos estarão em **Nibelheim**. Cloud acredita que esta seja uma ilusão e revê o que aconteceu há cinco anos atrás quando Sephiroth chegou em Nibelheim com suas tropas, mas no lugar de Cloud, haverá outra pessoa. Pouco depois a cena mudará para a cidade em chamas, onde a pessoa estranha sai da Shinra Mansion no lugar de Cloud. Ainda que pense ser uma ilusão, Cloud finalmente entenderá que não era ele que estava na cidade há cinco anos atrás. Sephiroth reaparecerá e dirá que o que Cloud viu agora foi o que realmente aconteceu, ■ que ele é um clone incompleto criado por Hojo. Tifa parece saber de alguma coisa, mas Sephiroth dirá que as células de Jenova no corpo de Cloud criaram as memórias que ele tem sobre Tifa. Pouco depois, Sephiroth lembrará Cloud da foto que tiraram há cinco anos atrás, mas nela estará um jovem de cabelos negros e não Cloud. Mesmo pensando que é um truque de **Sephiroth**, Cloud conta a ele o que fez naquela época antes de ir ao Monte Nibel mas não se lembrará de como ingressou na Soldier. Em outro lugar, os membros da **Shinra** chegará até um dos núcleos da cratera, e pouco depois um Weapon criado pelo planeta há centenas de anos atrás para protegê-lo, despertará. Enquanto isso, o personagem a quem você confiou a Black Materia será levado para um lugar estranho e tudo voltará ao normal. Tifa aparecerá pedindo ajuda, mas na verdade será Sephiroth... Cloud e Tifa aparecerão repentinamente quando os membros da Shinra vão **embora**. Cloud alerta sobre o perigo e dirá para deixarem tudo com ele, mesmo Tifa pedindo para ele não ir. O integrando do grupo com quem deixou a Black Materia aparecerá para entregar a mesma para Cloud, que pede desculpas pelo que ele fará em seguida. Hojo ficará feliz com o sucesso de sua experiência, mas se zangará ao descobrir que a clone que considerava uma falha conseguiu atingir a meta. Hojo então explicará que ele criou Cloud logo depois que Sephiroth morreu, há cinco anos atrás.





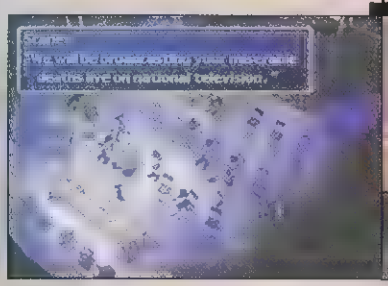


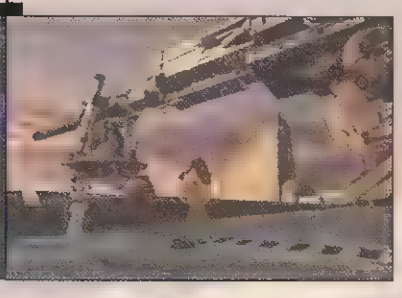
PARTE-R A vingança do planeta

Depois de mais algumas explicações, todos verão um casulo com um corpo incompleto de Sephiroth. Cloud hesitará em entregar a Black Materia a Sephiroth, mas a esfera negra se unirá ao corpo no casulo fazendo com que um gigantesco meteoro venha em direção ao planeta. Tifa acordará, após um longo tempo inconsciente, pensando em Cloud. Barret estranhará ela o fato de ela não ter perguntado nada, mas revelará que ninguém sabe ao certo o que aconteceu com Cloud, mas Sephiroth estará na cratera ao norte. Esta por sua vez estará protegida por uma barreira invisível, os Weapon rondam o planeta procurando algo e o meteoro estará vindo em direção ao planeta.

Rufus sabe que não há nada que impedirá que o planeta seja destruído, mas acusará Tifa e **Barret** pela situação e transmitirá a execução deles através da rede nacional de televisão. Tifa será a primeira a ir para câmara de gás, mas o soldado deixará a chave das algemas cair. Em seguida soará o alarme, anunciando a aproximação de um Weapon.

Enquanto todo mundo foge, Scarlet conversará com um reporter que na verdade é Cait Sith. Ele atordoará Scarlet com um gás e se unirá a Barret ■ depois enfrentará uma batalha, a cena mudará para Heidegger e Rufus, que logo darão a ordem para que o canhão de Junon, Sister Ray, seja disparado. Voltando a Cait Sith e Barret, os dois irão ajudar Tifa, mas a porta não se abrirá. O alarme tocará novamente, denunciando a aproximação do Weapon mas outro disparo do canhão irá demorar, então a **artilharia** comum será usada contra o Weapon. De volta a Barret e Cait Sith, estes resolverão ir até a sala de controle mas ao saírem, a porta se fechará. No alto falante Scarlet dirá que não há como salvar Tifa. Mesmo hesitante em abandonar Tifa, Barret seguirá para o aeroporto. Equipe seus personagens, então vá para a direita e chegando diante do canhão, Barret verá uma repórter que logo revelará ser Yuffie. **Obs.:** se você não a pegou no primeiro CD, ela não se unirá ao seu grupo.



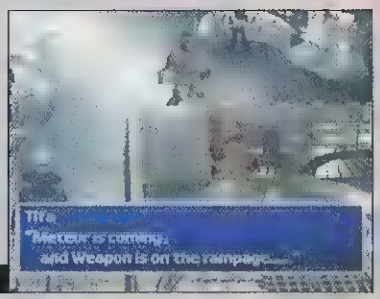


PARTE-S Em busca de Cloud

Chegando ao aeroporto, Barret e os demais pegarão a aeronave Highwind. A ação voltará para **Tifa** que estará atordoada com o gás. Você deverá fazer combinações com os botões para alcançar a chave. Primeiro aperte o botão **X** para trazer a chave para perto, ao conseguir aperte os botões **X**+▲ para pegar a chave com os dentes. Em seguida, aperte os botões ▲+■ ou ●.

Depois repita o comando para pegar a chave com a mão e use esta para libertar a outra. Estando livre, aperte o botão do lado esquerdo da cadeira e uma seqüência de explosões acontecerá. O Weapon fará um ataque direto à cidade de Junon, mas acabará sendo destruído.

O ataque do monstro garante uma saída para Tifa. Suba nos tubos e cabos, mas em seguida Scarlet aparecerá e irá atrás de Tifa. Chegando até o canhão, continue correndo até o final do mesmo, onde **Scarlet** a alcança. Ela dará um tapa que quase derrubará Tifa. Aperte o botão ● para revidar e faça o seguinte: assim que Scarlet mexer o braço, ataque-a. Acertando cinco tapas, Scarlet desistirá e mandará os soldados atacarem. Mas então Barret pedirá para Tifa correr para o final do canhão, onde ela será resgatada e dentro da aeronave, desça até a ponte de comando. Agora você poderá voar para qualquer lugar, mas não poderá pousar sobre oceanos, lagos, areia, neve, áreas sem vegetação e florestas. Fale com o piloto para ter o controle da nave que foi criada por **Cid**. Enquanto o grupo discutirá a falta de Cloud para liderar, Red XIII comentará que existem poucos lugares onde o Lifestream é liberada por crateras submarinas e talvez Cloud esteja em um desses lugares. Fale com todos, depois vá até a Operation Room falar com o velho para montar um grupo liderado por Tifa. Vá até a ponte de comando e fale com o piloto para comandar a Highwind.



PARTE-T A arte de criar chocobos

A criação de chocobos: os eventos listados nesta parte não precisarão serem feitos, ou ao menos não todos de uma vez.

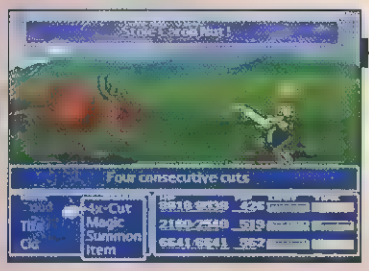
Aproveite e vá até a Chocobo Ranch pegar uma Materia Chocobo Lure e comprar um Mimett Green de Choco Billy. A partir de agora, você poderá criar chocobos no Chocobo Ranch, mas terá que gastar 10.000 Gil para alugar um estábulo.

Fale com Choco Bill na casa principal e tente alugar no mínimo três estábulos, ou então todos os seis. Resolvido isso, você poderá caçar os melhores **chocobos** ao redor do planeta. Quando estiver montando, saia de cima dele e duas opções aparecerão (a primeira para mandar o chocobo para o estábulo, e a segunda para deixá-lo ir embora).

O chocobo ficará no **estábulo** até você ir pessoalmente decidir o que fazer. Falando com Choco Billy, você terá oito opções (a 1ª será para comprar Greens e Nuts para os chocobos; a 2ª será para acessar o guia sobre chocobos; a 3ª é para colocar seus chocobos do cercado dentro do estábulo, permitindo nomeá-lo, saber o tipo e o sexo; a 4ª fará com que os chocobos sejam alimentados, mas você indicará qual deles, o tipo de alimento e a quantidade; a 5ª permitirá cruzar chocobos, podendo gerar espécies coloridas, a 6ª servirá para libertar o chocobo; a 7ª será para andar em um de seus chocobos; e a última para sair das opções). Você poderá participar **das corridas** da Chocobo Square, na Gold Saucer e elevar a classe de suas aves, além de ganhar itens e Materia. Se quiser, vá para a Speed Square e fale com Ester. Em seguida, ela lhe dirá a classe a qual a ave pertence, pois todos os chocobos começam em classe C (quanto mais correr e vencer, a classe dos chocobos aumentarão para B, A e finalmente S). Na opção seguinte, você poderá escolher a distância do percurso (a primeira opção é a de maior distância).

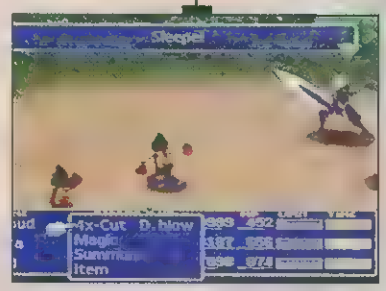
PARTE-U Conseguindo novas raças de chocobo

Durante as corridas, use os mesmos procedimentos usados durante a primeira vez na Chocobo Square, tendo como meta sempre chegar em primeiro. Alguns dos bons prêmios que você poderá ganhar será as Materia Enemy Lure, Magic Counter, Sneak Attack, Counter Attack, Sneak Shoes.



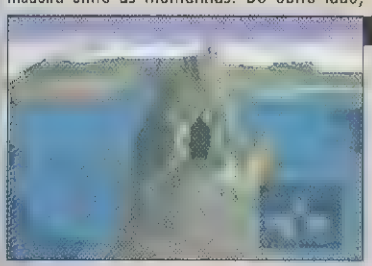
Caso seu ticket não seja o esperado, Ester permitirá que você pegue o item que ganhou (segunda opção), ou trocá-lo por uma certa quantidade de GPs, a moeda da Gold Saucer. De vez em quando, o personagem que ocupa a segunda posição em seu grupo pedirá para montar o chocobo nesta corrida ■ você poderá ou não aceitar.

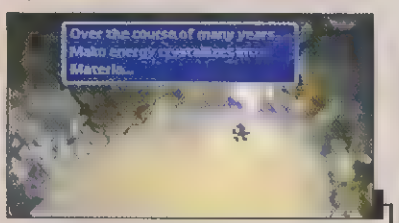
Existem cinco tipos de chocobos amarelos que serão conseguidos no mapa, e variam em velocidade, inteligência ■ resistência. Os chocobos são do tipo E (cabisbaixo), tipo D (ficam parados), tipo de C (que estão de cabeça alta, caminhando), tipo B (de cabeça alta ■ correndo), e Tipo A (correndo bem rápido). Na região de Bone Village, enfrente uma espécie de réptil bípede de cor vermelha com **chifres**, e roube um Carob Nut (tendo tal item, fuja ou vença ■ batalha). Enfrente esses répteis até conseguir cinco Carob Nuts e volte até o Chocobo Ranch, mas salve o seu progresso no jogo antes de entrar. Deixe um estábulo vazio, mandando um chocobo embora (mas tenha um do Tipo C e um do Tipo B, sendo ambos de sexos opostos). Fale com Choco Billy e vá na opção de cruzar chocobos, decidindo quais os chocobos que deverão cruzar. Escolha um macho ou uma fêmea do tipo C e um de sexo oposto do tipo B. Depois escolha o Carob Nut e dê para o chocobo fêmea. Com um pouco de sorte, você conseguirá o chocobo verde (este permitirá atravessar as montanhas). Caso não consiga este tipo de chocobo, dê um loading no último save e tente outra vez (chocobos de sexos opostos e do Tipo S, evoluídos nas corridas em Gold Saucer, aumentarão as **chances** de sucesso no cruzamento). Sempre que obtiver o resultado esperado, salve o seu progresso no jogo antes de realizar o próximo cruzamento. Nomeie o chocobo verde de forma a identificar seu sexo.

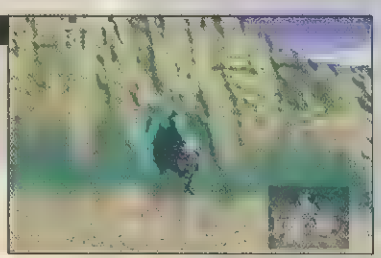


PARTE-V Buscando as Materia secretas

Agora capture mais dois chocobos, um do tipo C ■ outro tipo B e ambos de sexos opostos ao dos pais do chocobo verde. Repita o mesmo processo utilizado ao dar origem ao chocobo verde, usando outro Carob Nut. Deverá nascer um chocobo azul (este permitirá atravessar os rios), e ele deverá ser do sexo oposto ao do chocobo verde. Tendo dois chocobos coloridos e de sexos diferentes, livre-se dos chocobos tipo C e B para ter espaço nos estábulos, depois corra com estes chocobos na Gold Saucer, até atingir a classe S. Use o chocobo verde para chegar a uma caverna no continente da cidade de **Wutai**, do lado leste da ponte de madeira entre as montanhas. Do outro lado, você chegará ■ uma caverna onde poderá obter a Materia Mime. Depois vá com a Highwind e pouse-a na área gramada da ilha próxima ■ região de Mideel. Desembarcando, use o chocobo azul para andar nas partes rasas do oceano até chegar em uma caverna na última ilha ao sul, onde encontrará a Materia Quad Magic. Agora volte para o Chocobo Ranch e salve seu progresso no jogo antes de entrar, depois cruze seus dois chocobos coloridos, usando a Carob Nut e o resultado deverá ser um chocobo preto. Use este para chegar a uma caverna perto da entrada de Corel Mountains (próximo de Costa Del Sol). Dentro da caverna, você encontrará a Materia HP<->MP (ela trocará o valor do MP com o HP). Vá capturar um chocobo do tipo A próximo à cidade de Icicle Inn (e que este seja de sexo oposto ao do chocobo preto). Depois torne ambos, o chocobo preto e o amarelo Tipo A, em classe S. Consiga um Zeio Nut, que poderá ser roubado dos Goblins, no meio da floresta na última ilha ■ nordeste do mapa. Volte para o Chocobo Ranch, então cruze o chocobo preto com o amarelo Tipo A, usando o Zeio Nut e você deverá ter o chocobo dourado, que poderá andar em qualquer lugar do mundo. Use este para chegar em uma ilha oval que não é mostrada, mas que está na direção nordeste do mapa. Atravesse a **montanha** para encontrar uma caverna, onde estará a Summon Materia Knights of the Round.

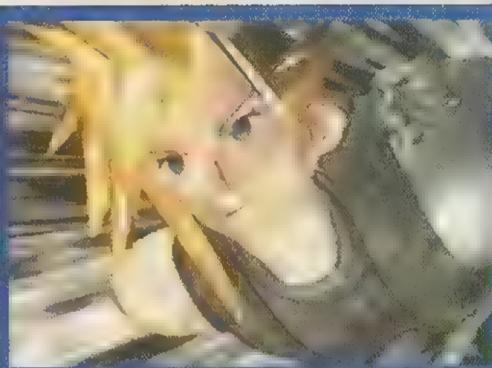






A SALVAÇÃO DO PLANETA

QUARTO CAPÍTULO

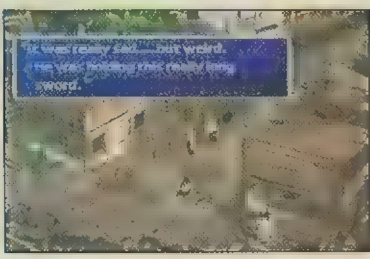


Verdades e mentiras: muitos fatos do passado começarão a seguir rumos sem sentido ao longo do caminho para o Temple of the Ancients. Chegando neste lugar, será descoberto que Sephiroth pretende usar a Ultimate Destruct Materia Meteor para criar uma grande cratera no planeta.

Desta forma, o planeta usará o Lifestream para se curar e Sephiroth aproveitará o momento para se fundir ao planeta, absorvendo todo o conhecimento existente nele e se tornar um deus. Mas as memórias de Cloud se deteriorarão nos perigos, especialmente quando seu corpo é dominado por Sephiroth, que o faz entregar a Black Materia e espancar Aeris. Depois de ser desmentido por um de seus amigos, Cloud terá um sonho no qual Aeris comenta poder evocar a energia Holy para deter Sephiroth, mas este matará Aeris. Mais tarde, Sephiroth fará Cloud acreditar que ele é um soldado criado geneticamente, e que suas lembranças foram plantadas em sua imaginação e que o verdadeiro Sephiroth havia morrido há cinco anos atrás. Todo este plano era obra do cientista Hojo, que criou um clone de Sephiroth tendo a certeza de que um dia Jenova se manifestaria. Um novo Sephiroth, muito mais poderoso, está prestes a nascer e com ele um grande meteoro virá em direção ao planeta. Para Cloud nada mais faz sentido. Com a evocação do meteoro e o despertar de um novo Sephiroth, o planeta evoca os seus protetores, os Weapon. Estes monstros atacarão quem deverá viver ou morrer, mesmo que o planeta tenha que ser destruído. Tifa e os demais conseguirão escapar da explosão de Lifestream, mas Cloud desaparecerá. Agora Tifa e Barret serão condenados à morte, recebendo a culpa de tudo o que está acontecendo. Mas estes acreditam que ainda há uma esperança e que Cloud ainda esteja vivo.

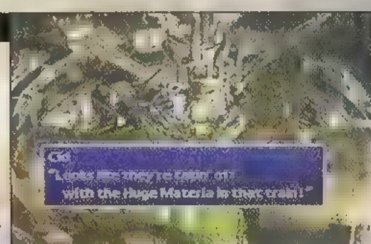
PARTE-A Encontrando Cloud em Mideel

Vá para a cidade de Mideel, localizada em uma ilha a sudeste do mapa. Vasculhe a cidade a procura de um Elixir, depois compre novos equipamentos. Procure uma chave perto da casa que está sobre pilares, onde a empregada vende acessórios (aperte o botão ● em alguns pontos ao redor da casa). Encontrando a chave, leve Cid em seu grupo para abrir a porta que está trancada na loja de armas. Cid chutará a porta e o vendedor dará um Cursed Ring. Depois faça com que Tifa veja o cachorro abandonado no centro da cidade e ela ouvirá uma conversa entre dois homens sobre um jovem que estava nas fontes de Lifestream há uma semana. Sabendo que estão falando de Cloud, vá para a clínica aí perto e chegando lá o médico dirá que Cloud ficou muito tempo exposto ao Lifestream e isso fez com que a sua mente parasse de funcinar, impedindo-o de falar, andar etc. Tifa ficará na companhia de Cloud, enquanto os demais voltarão para a aeronave.



Pouco depois, Cait Sith informará que a Shinra pretende destruir o meteoro e remover a barreira ao redor da cratera para destruir Sephiroth. Além disso, eles pretendem recuperar as quatro Huge Materia, que são muito mais fortes que uma Materia comum e se encontram nos reatores.

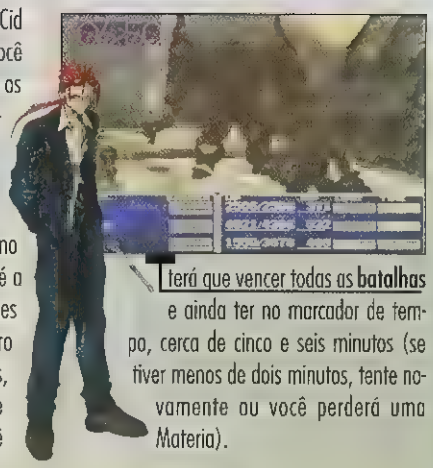
Como eles já tem uma, as próximas seriam a North Corel e Condor Fort. Cid será o novo líder do grupo, enquanto Cloud se recupera. Siga para North Corel, através da entrada próxima a Costa Del Sol. Chegando ao reator do outro lado das montanhas, haverá soldados da Shinra vigiando a entrada.



PARTE-B Em busca das Huge Materia

Antes de avançar, use os acessórios que causam o status Haste e use as Materia Lightning combinada à Elemental na arma e não use evocações no evento seguinte, pois você precisará ser muito rápido. Aproximando-se do reator, derrote os guardas e uma locomotiva sairá do reator portando Huge Materia. Cid iniciará uma perseguição de trem, dando a você dez minutos para impedir que o trem destrua os habitantes de Corel no final dos trilhos. Primeiro você deverá alcançar o trem e para isso você deverá apertar rapidamente e de forma alternada os **botões** ↑ e ▲.

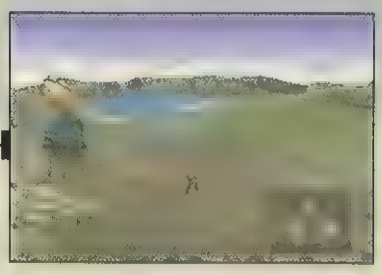
Feito isso, seu grupo embarcará no último vagão do outro trem. Você deverá chegar até a locomotiva, mas ao longo dos quatro vagões será necessário enfrentar e derrotar quatro inimigos para poder prosseguir. Nas batalhas, procure manter seu HP acima de 900 e use magias poderosas, além de proteção. Você terá que vencer todas as **batalhas** e ainda ter no marcador de tempo, cerca de cinco e seis minutos (se tiver menos de dois minutos, tente novamente ou você perderá uma Materia).



PARTE-C A batalha no Condor Fort

Chegando na locomotiva, você terá que mover simultaneamente as alavancas da esquerda e da direita para cima e para baixo. Em outras palavras, faça rapidamente a seqüência ↑+▲, ↓+X, ↑+▲, ↓+X... Pule as caixas de diálogo e mantenha a seqüência de comandos até que o trem **desacelere** e pare. Quando a janela de comandos desaparecer, o trem irá parar a poucos centímetros de Corel (você poderá dormir de graça no Inn, e ganhará a Materia Ultima e a Huge Materia). Depois pegue o Limit Level 4 de Barret na construção mais elevada e feito isso, vá para o **Fort Condor** perto da saída da Mithryl Mine.

Chegando lá, fale com o velho na mesa ao centro para saber que soldados da Shinra estão prestes a destruir o reator e pegar a Materia. Vá ao topo do forte e fale com o homem careca que está observando os soldados (tenha cerca de 30.000 Gil disponível, mas caso não tenha vá para os arredores de Mideel e enfrente algumas batalhas). Aceitando a missão de proteger o Fort (segunda opção), você deverá contratar unidades de combate ou de defesa para impedir o avanço das tropas da Shinra. Você terá atacantes, catapultas, combatentes, arqueiros e outros, cada qual com suas fraquezas e vantagens. Coloque alguns atacantes em bifurcações na linha de frente, posicionando catapultas e arqueiros.

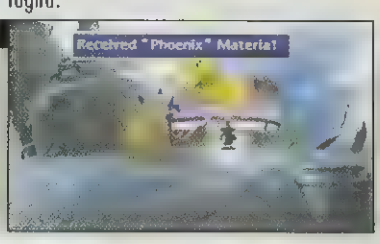


PARTE-D O ataque de Ultimate Weapon

Após posicionar seus **soldados**, aperte **Start** para começar a batalha. No marcador localizado à esquerda mostrará a sua quantidade de unidades, o limite máximo em que os soldados oponentes poderão alcançar sem vencer a luta, o campo de batalha e a quantidade de oponentes. Há também uma barra que vai se enchendo conforme os soldados da Shinra vão avançando, e você deve impedir que esta barra chegue ao máximo. Vencendo esta batalha, o ovo gigante de condor chocará. Vá até o filhote pegar a Summon Materia **Phoenix**, então fale com o velho na mesa central e ele lhe entregará a Huge Materia.

Vá visitar Cloud em Mideel, mas antes equipe-se com as mais poderosas Materia que possuir (Ultima, Barrier com Wall + All, Enemy Skill, Restore com Regen e Cure 3 + All, além de uma Revive no personagem mais resistente).

Visitando Cloud, este continua incosciente, mas a terra começará a tremer e Cid e os demais descobrirão que o Ultimate Weapon se aproximará. Vá ao centro da cidade e se tiver aprendido a técnica Big Guard ou estiver com a combinação Haste + Wall, use em seu grupo. Use um Regen, então use seus ataques, evocações e as melhores magias, especialmente a Ultima. Se ficar apenas um personagem vivo na batalha, use a evocação Phoenix ou a magia Life. Depois de alguns ataques, o Weapon fugirá.



PARTE-E Viagens ao inconsciente

Com toda a cidade tremendo, Tifa fugirá com Cloud mas o chão se abrirá e ambos cairão dentro do Lifestream. Tifa acordará procurando por Cloud e este fará com que a consciência dela fique dentro da dele. Estando sobre uma plataforma, você deverá procurar as memórias de Cloud (algumas imagens dele que

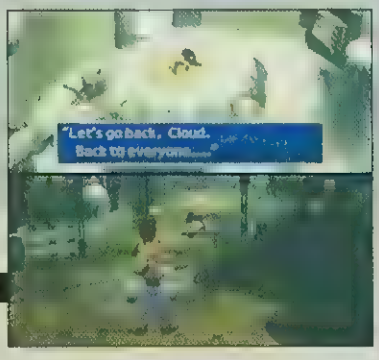
estarão espalhadas). Vá para o caminho adiante, para voltar até Nibelheim.

Cloud começará a relembrar o que aconteceu na cidade há cinco anos atrás, então Tifa resolverá contar o que aconteceu de verdade. Cloud não veio para a cidade há cinco anos atrás, mas Sephiroth veio acompanhando por um rapaz de cabelos escuros.

Depois Tifa fará Cloud lembrar sobre a promessa que ele fez a ela quando eram crianças, depois perguntará sobre o motivo que ele queria ingressar na Soldier. Cloud começará a explicar que queria ser notado por Tifa naquela época, depois ele mostrará uma lembrança no quarto dela. Lá Tifa e seus amigos brincavam, mas Cloud nunca era convidado e ficava rondando a casa esperando um convite.

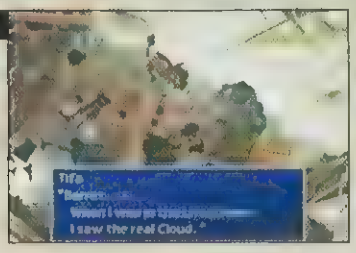
Outra memória está no dia da morte da mãe de Tifa. A jovem foi para o Monte Nibel, para ver o túmulo de sua mãe mas seus três amigos desistiram enquanto Cloud a seguiu. Ambos caíram da ponte, mas o pai de Tifa deu uma bronca em Cloud que levou a culpa. Tifa ficou em coma por sete dias e poderia ter morrido. Cloud passou a entrar em brigas para se tornar forte, depois ouviu falar de Sephiroth e então passou a querer ser como ele.

Pouco depois Tifa e Cloud voltam para Nibelheim, mas desta vez Cloud levará Tifa até o reator há cinco anos atrás, onde os soldados da Soldier da Shinra procuravam por um componente avariado. Depois vem a memória de Tifa sendo atingida por Sephiroth e o aparecimento do estranho Soldier de cabelos escuros, Cloud se lembrará que aquele era Zack. Em seguida Cloud começará a se lembrar de outros fatos, onde na verdade Cloud era um dos soldados fardados que atacou Sephiroth.



PARTE-F De volta a cidade de Nibelheim

Então Cloud lembra-se do caminhão e logo as coisas começarão a fazer sentido. Voltando ao reator do Monte Nibel, Cloud realmente se lembrará do que aconteceu com ele e Sephiroth. Depois desta memória, todas as imagens de Cloud se fundem em uma só, trazendo o verdadeiro Cloud de volta ao seu grupo.



Dentro da Highwind, Cloud se desculpará com o seu grupo por tudo o que fez, dizendo também que nunca fez parte da Soldier e que acabou criando a história sobre o que aconteceu há cinco anos atrás (ele ouviu a verdadeira história de Zack e criou uma ilusão a partir dela). Em seguida, Cloud decide fazer tudo que for possível para impedir que o meteoro destrua o planeta.

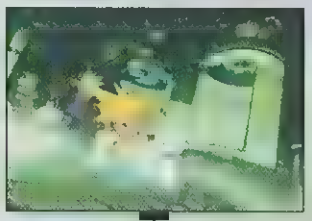
Agora fale com o velho da Operation Room para formar um grupo, depois vá para a ponte de controle para saber que a próxima Huge Materia está em Junon. Antes de ir para lá, vá até Mideel e compre algumas Materia falando com os habitantes. E caso tenha comprado o Mimett Greens no Chocobo Ranch, dês este item para o chocobo branco em Mideel, depois escolha a quinta opção, de cima para baixo, para ganhar a Materia Contain.

Antes de partir para Junon, vá para Nibelheim. Entre na casa de Tifa e toque o piano, para Cloud lembrar de ter realmente tocado a velha canção de Nibel. Então toque a música: X, ■, ▲, R1/L1+▲, R1/L1+■; (pausa) X, ■, ▲, R1/L1+X, ●, X, ■, X. Fazendo tudo certo, Tifa encontrará uma carta deixada por seu mestre Zangan, no dia do incidente na cidade.

Zangan resgatou Tifa de dentro do reator, e fugiu dos homens da Shinra que estavam recolhendo os sobreviventes para fazer experiências, e a levou para ser tratada em Midgar. Após ler a carta, Tifa receberá o Limit Level 4.

PARTE-G Os vestígios do passado

Vá até Shinra Mansion, estando lá vá até a biblioteca onde Sephiroth pesquisou sobre Jenova. Então Cloud lembrará mais detalhes do que aconteceu há cinco anos atrás. No laboratório, Zack e Cloud são mantidos vivos, recebendo também as células de Jenova.



Zack consegue desmaiar o cientista e libertar Cloud, que é carregado para fora da cidade e pega carona em um caminhão para a cidade de Midgar. Para não levantar suspeitas, Zack vestiu Cloud com um de seus trajes e comentou que eles seriam mercenários. Mas os soldados da Shinra os encontram e Zack é assassinado, enquanto Cloud é deixado para morrer. Mas ele consegue pegar a espada de Zack e seguir em frente.

Depois destas lembranças, vá para a cidade de Midgar e no portão de entrada, fale com o homem do lado de fora para saber que ele perdeu sua chave em Bone Village. Vá até lá e fale com o chefe das escavações para procurar tesouros normais (a segunda opção).

Deixe Cloud no ponto de onde os escavadores olham e deixe alguém trabalhando para obter a "Key to Sector 5". Entre em Midgar, e vá para a igreja onde encontrou Aeris para ver a imagem da jovem.

Depois vá para o Wall Market e entre na tenda em que está escrito ITEMS. Tenha Cid e Tifa em seu grupo e mexa no computador para pegar a arma Premium Heart para Tifa.

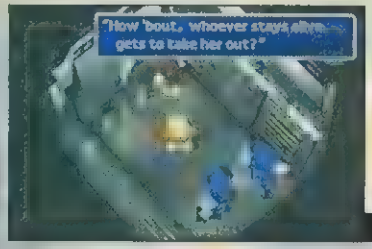
Outra coisa que você poderá fazer neste momento, embora demore um pouco, será ir até Gold Saucer e falar com o rapaz ao fundo,

próximo à casebre colorida na entrada.

Com ele, você poderá trocar 100 GP por 10.000 Gil, algo não vantajoso mas que facilitará as coisas para você conseguir o Limit Level 4 de Cloud. Gaste os GP e consiguirá acumular 32.000 BP, para trocar pelo Omnislash na máquina da Battle Square (após vencer o Ultimate Weapon, volte na Battle Square para participar das batalhas especiais e conseguir a Materia Final Attack, caso não a tenha).

PARTE-H A caçada submarina

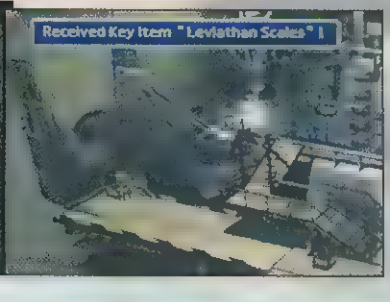
Feito isso, vá para Wutai e visite o monte Da-Chao. Entre as estátuas há uma caverna de fogo, tendo a Leviathan Scales você poderá pegar a arma Oritsuru para Yuffie e apagará o fogo para pegar a Materia Steal as Well ao fundo da caverna. Sem mais a fazer por enquanto, vá para Junon e lá siga até a área em que a cidade se divide sob o canhão. Quando chegar na bifurcação, vá para baixo e um comandante avisará que o caminho o levará ao reator submarino.



Pegue o elevador ■ derrote os soldados no caminho, e no andar abaixo siga para o sul. Entre na porta adiante e no final você chegará na passagem submarina (nesta área você enfrentará o inimigo Ghost Ship, podendo obter a Guide Book usando a Materia Morph, depois entregue o Guide Book para um velho em Kalm Town, ganhando assim a Materia Underwater).

Use o elevador no final do corredor, para chegar até dois submarinos. Passe por eles e chegando ao reator e vencendo os soldados, a Shinra estará de posse da Huge Materia. Vá para o submarino, mas você encontrará Reno ■ logo depois uma máquina a atacará.

Ela poderá ser atingida em três lugares diferentes, portanto fique atento com seu HP e distribua os seus ataques e ao vencê-lo, você ganhará a arma God's Hand de Tifa.



Reno conseguirá fugir com a Huge Materia. Pegue o Battle Trumpet próximo onde o chefe estava e pegue também a Scimitar e as Leviathan Scales nos baús, atrás da escada para o submarino. Ao derrotar alguns soldados da Shinra, você entrará no submarino e Cloud reencontrará aqueles dois soldados e o capitão (do dia do desfile).

PARTE-I As confusões em Rocket Town

Você poderá lutar com eles (primeira opção), ou levá-los ao submarino (segunda opção). Independente de sua escolha, você controlará o submarino com o objetivo de derrubar o submarino vermelho que contém a Huge Materia. Haverá outros submarinos que só atrapalharão, destrua-os (tome cuidado com as minas flutuantes).

O marcador à esquerda indicará a profundidade do submarino, o marcador da direita indicará a velocidade. Ao mirar em algo, a mira ficará travada e então atire os torpedos, apertando o botão ■, use a velocidade para escapar ou alcançar seu objetivo (consulte a tela do sonar apertando o botão **R1**). Os botão **X** serve para diminuir a velocidade, enquanto o botão ▲ aumenta a mesma. Apertando para cima ou para baixo no direcional, você subirá ou descerá o submarino, enquanto que colocando para esquerda ou para direita você irá virá-lo. Você terá dez minutos para afundar o submarino vermelho. Feito isso, você descobrirá que a Shinra planeja transportar a última Huge Materia do aeroporto de Junon.

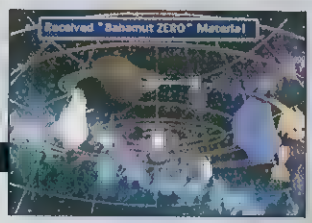
Use o seu submarino e explore as regiões abaixo do nível do mar, para procurar a Huge Materia. Vá para o sul procurar uma entrada entre as rochas, e a oeste de Mideel visite os destroços do submarino vermelho para encontrar a Huge Materia. Ainda no fundo do mar, por enquanto evite enfrentar Emerald Weapon. Agora vá para Rocket Town e entre na sala de controle do foguete, mas no caminho você enfrentará Rude. Tenha certeza de estar equipado com a Materia Steal. Enquanto o atacar, procure roubar o acessório Ziedrich e vencendo a batalha, dentro do foguete você lutará com alguns soldados. A Shinra planeja jogar o foguete contra o meteoro, e Shera está tentado arrumar o piloto automático. Cid diz que pilotará o foguete e terá início a contagem regressiva acionado por Palmer.

PARTE-J O primeiro homem no espaço

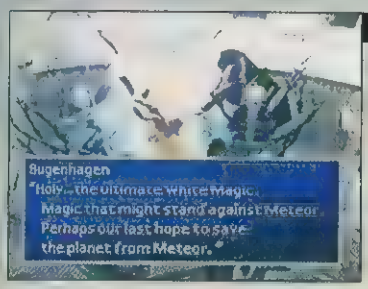
O foguete está programado para atingir o meteoro, mas seu grupo poderá fugir usando um módulo de fuga. Suba a escada à direita para encontrar a última Huge Materia dentro de uma cápsula. Para tirá-la será necessário usar um password que é uma seqüência de quatro botões (▲, ●, X e ■). Ao tentar, o sistema de segurança dará a você três minutos para colocar a senha correta. Caso não consiga, a Materia se perderá (se isso ocorrer, tente novamente). Cid dará algumas dicas, então faça a seqüência apertando os botões ●, ■, X e X para obter a Huge Materia. Depois vá para a parte inferior do foguete, deixando Cid preso. Cid se arrepende de ter culpado Shera de ter estragado seus sonhos, pois o tanque que explodiu era o mesmo que ela tentava concertar da primeira vez. É então que Shera aparecerá e ajuda a libertar Cid, e irão para o módulo de escape de onde assistirão o meteoro ser atingido mas sem sucesso de destruí-lo. Após Cloud e seus amigos serem recolhidos no oceano, o grupo pensará em como poder deter o meteoro. Red XIII sugere visitar Bugenhagen em Cosmo Canyon (mas antes, vá para Rocket Town e fale várias vezes com o velho diante da casa para ganhar a arma **Venus Gospel** para Cid). Chegando em Cosmo Canyon, Cloud lembrará que Aeris estava tentando impedir Sephiroth e isso despertará a curiosidade de Bugenhagen, que pediu para seguir com o grupo para a City of the Ancients. Antes, se você conseguiu as quatro Huge Materia, Cloud perguntará a Bugenhagen se ele sabe de um lugar seguro para guardá-las.

PARTE-K A fortaleza no fundo do mar

Vá até a maquete do sistema solar na casa de Bugenhagen para ver quatro Materia flutuando, uma azul, outra verde, uma amarela e a última vermelha. Verifique a azul para que as Summon Materia Bahamut e Neo Bahamut dêem origem à Summom **Materia Bahamut** ZERO.



Feito isso, vá para City of the Ancients e de lá siga à direita até chegar ao templo. **Bugenhagen** descobrirá que quando o momento certo chegar, o planeta precisará da Holy, a Ultimate White Magic que possui o mesmo poder do meteoro.



Depois da conversa, você deverá pegar o seu submarino para explorar o fundo do mar. Procure pela fortaleza voadora Gelnika, na qual encontrará muitos segredos da Shinra e das experiências de Hojo. No entanto a fortaleza foi destruída por um Weapon.

Use o submarino para encontrá-la e dentro dela, equipe as melhores Materia. Ao lado do Save Point pegue a arma Heaven's Cloud para Cloud e passando a porta acima, você chegará no gerador de energia. Procure quatro itens nesta área escondidos em baús, mas não deixe de pegar a arma Conformer para Yuffie e perto desta está a Materia Double Cut.

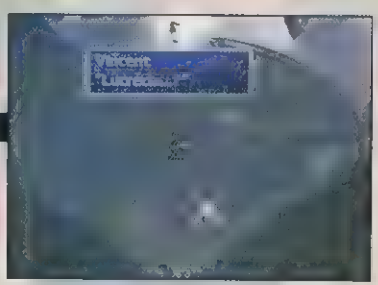
Do outro lado da ponte pegue um Megalixir e volte ao corredor principal. Siga através da passagem à direita para enfrentar os **Turks** Reno e Rude. Use tudo que tiver e mantenha seu HP elevado, e caso tenha o Limit Level 4 de Cloud, as coisas serão muito mais fáceis.

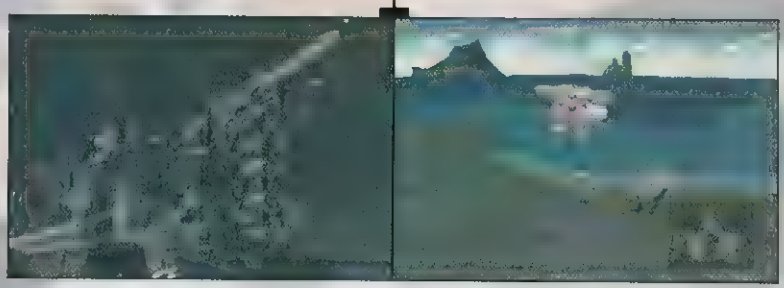
Vencendo os Turks, eles fugirão e na sala seguinte você encontrará um Megalixir. Mais adiante pegue a Spirit Lance para Cid, depois desça e procure a arma Outsider para Vincent e em um baú no hangar dos helicópteros você encontrará o Limite Level 4 para Cid. Vasculhe também o helicóptero para encontrar a Summom Materia Hades. Vá salvar seu progresso no jogo e saia da fortaleza.

PARTE-L O passado de Vincent

Em seu submarino, contorne as paredes do lado oeste para encontrar uma longa caverna que o levará para uma lagoa próxima à Nibelheim (esta só poderá ser acessada com o submarino ou com um chocobo dourado). Tenha Vincent em seu grupo e entre por detrás da **cachoeira** para encontrar uma outra caverna.

Dentro, Vincent encontrará Lucrecia e logo terá uma lembrança de quando Lucrecia se tornou uma experiência da qual deu a vida a Sephiroth. Vincent foi morto e seu corpo foi usado para experiências junto com células de Jenova, e que tornaram Vincent em um tipo de morto-vivo. De volta ao presente, Lucrécia dirá que as células de Jenova em seu corpo não o deixam morrer e ela perguntará sobre Sephiroth, mas **Vincent** dirá que ele está morto. Saindo da caverna, entre em seu submarino e siga para o norte. Abaixo do continente congelado haverá uma outra caverna onde você encontrará a Key to Ancients. Leve-a de volta a City of the Ancients e Bugenhagen fará a máquina dos Ancients funcionar, revelando uma passagem. Nesta ocorrerá uma cena mostrando os últimos momentos de Aeris, descobrindo que já havia chamado a Holy, mas Cloud saberá que Sephiroth está impedindo que a energia se manifeste. Cait Sith chamará Cloud pelo telefone, informando que o canhão **Sister Ray** foi movido para Midgar e será usado para destruir Sephiroth. Antes de seguir para Midgar, tenha certeza de ter as Materia Barrier (com magia Wall), Time, Steal ou Steal as Well combinada a qualquer outra Materia. Equipe as evocações mais fortes que possuir (se conseguiu a Knights of the Round), além de uma Materia Heal equipada em um personagem com o acessório Ribbon.



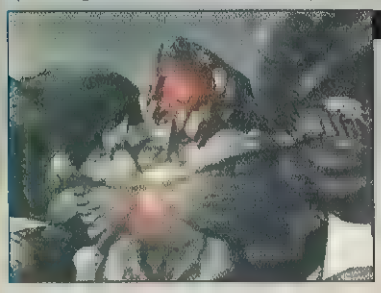


PARTE-M O confronto com Diamond Weapon

Combine-as as Materia HP ou MP Absorb como preferir. Leve também a Phoenix combinada a Final Attack (esta você conseguirá na Battle Square da Gold Saucer, vencendo a batalha especial).

Antes de entrar na sua aeronave, um novo Weapon aparecerá e seguirá em direção a Midgar, e diante da situação Cloud e os demais decidirão destruir o **Weapon** antes que mais inocentes morram.

Chegando em Midgar, espere Diamond Weapon chegar ao solo e enfrente-o. A primeira coisa a fazer é usar um Haste, Regen e Wall em seu grupo, depois use a magia Slow no inimigo. Em seguida roube a Rising Sun e comece a usar as evocações mais fortes.



Depois de causar cerca de 30.000 de dano, Diamond Weapon siga para Midgar e Cait Sith pedirá para você sair de perto, enquanto isso Rufus ordenará que o canhão **Sister Ray** seja disparado.

Diamond Weapon atacará Midgar antes de ser destruído, sendo que a rajada que o atravessará conseguirá acertar a barreira que cerca a cratera onde Sephiroth se encontra. E em Midgar, Rufus morrerá com o último ataque do Weapon.

Com a destruição da barreira, Cloud e os demais decidirão ir até Northern Crater para ver o que aconteceu com Sephiroth. Mas antes, Cait Sith sofrerá uma pane e uma conversa entre os integrantes da Shinra terá início.

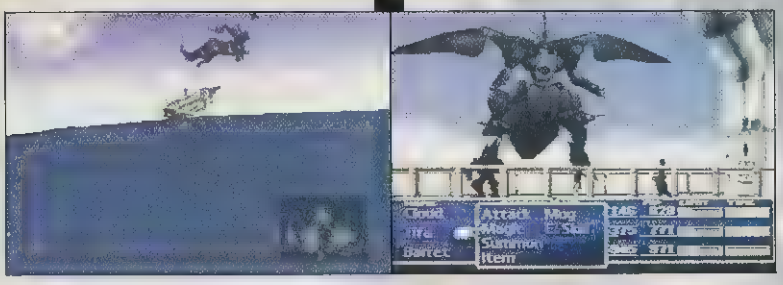
PARTE-N Eventos paralelos: os Weapon

Logo será descoberto que Hojo está carregando o canhão novamente para enviar mais energia Mako para Sephiroth, para que este se una ao planeta. Entretanto, a sobrecarga do canhão poderá destruir a cidade de Midgar.

Na **Highwind**, Cait Sith avisará o que está para acontecer e Cloud decidirá impedir Hojo. Por outro lado, Scarlet e Heidegger pretenderão atacar Cloud e seus amigos, mas antes de continuar você poderá querer fazer os eventos extras como destruir os demais Weapon e obter as armas e Limits Breaks dos personagens restantes. Então não sobrevoe a cidade de Midgar agora, mas estes eventos não são obrigatórios, portanto ignore-os se quiser, ou seja, sobrevoe a cidade de Midgar. Os equipamentos para derrotar os Weapon são os mesmos.

Ultimate Weapon: voe com sua aeronave ao redor do mundo, na procura de Ultimate Weapon e no primeiro confronto aéreo, use a Bahamut Zero juntamente com seus melhores Ataques. Logo que Ultimate Weapon fugir, recupere o seu grupo e procure-o próximo a Nibelheim, Midgar, Mideel ou Cosmo Canyon. Se **Ultimate Weapon** estiver sobre Cosmo Canyon, você poderá vencê-lo nesta batalha. Conseguindo, o monstro abrirá uma cratera perto de Cosmo Canyon, dando acesso para a Ancient Forest, além de ganhar a arma Ultima Weapon de Cloud.

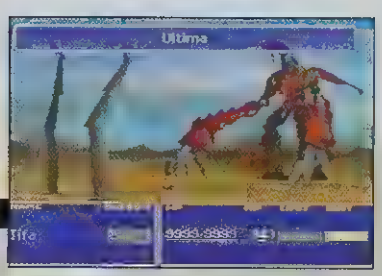
Emerald Weapon: deixe seus personagens com HP 9999 de preferência (use as Materia HP Plus), além de equipar a Materia Underwater e combinar a Final Attack + Phoenix. Depois vá até o seu submarino e use o mesmo para encontrar Emerald Weapon.



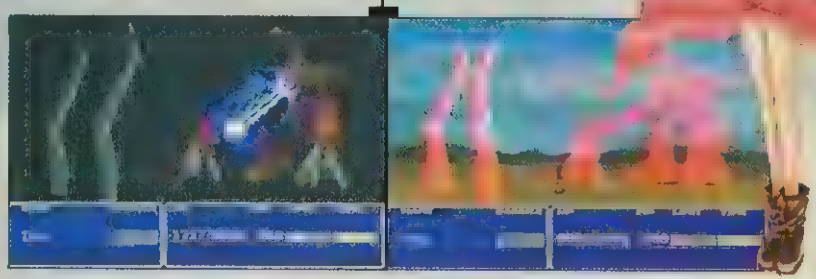
PARTE-O A estratégia de batalha

Use Haste, Regen e Wall em seu grupo, use os Limits Breaks Level 4 de seus personagens. Procure manter seu HP acima de 7000 e continue atacando com Knights of the Round ou Ultima. Se precisar, use o item Megalixir para curar e recuperar o MP de todos. Mantenha o ritmo de ataques e preocupe-se com o HP de seu grupo, embora seja uma batalha difícil e demorada, quando você vencer receberá a Earth Harp (esta poderá ser trocada por Master Materia com o velho em Kalm Town).

Ruby Weapon: ele só aparecerá nos desertos da Gold Saucer após a destruição de Ultimate Weapon. Além das recomendações básicas, faça a combinação de Materia como Quad Magic + Bahamut ZERO ou W-Summon + Bahamut ZERO. Em um de seus personagens, equipe uma Mime + HP Absorb, além e HP Plus, MP Plus e Speed Plus. Para **enfrentar** Ruby Weapon,ao entrar na batalha tenha em seu grupo dois personagens mortos, desde que Cloud não seja um deles, além do Limit Level 4 de Cloud cheio. Com sua aeronave, sobrevoe o deserto da Gold Saucer e procure um ponto vermelho e encoste nele.



Logo no início da batalha, use o Limit Level 4 de Cloud, fazendo o Ruby Weapon enterrar suas garras. Não ataque os Tentacles dele, depois ressuscite seus personagens usando um Life2, Phoenix Down + X-Potion ou Phoenix. Use as magias Regen, Haste e Wall. Então faça Cloud usar um Knights of the Round. Os Tentacles de Ruby Weapon absorvem HP e MP dos personagens (ainda assim não ataque os Tentacles, ou o monstro poderá tirar dois de seus personagens da batalha). Após a evocação Knights of the Round, em seguida use o comando Mime dos outros personagens para que eles imitem o ataque.

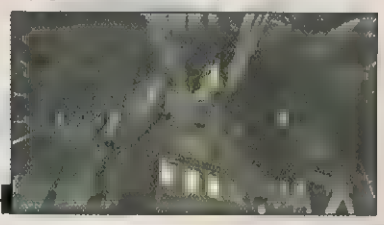


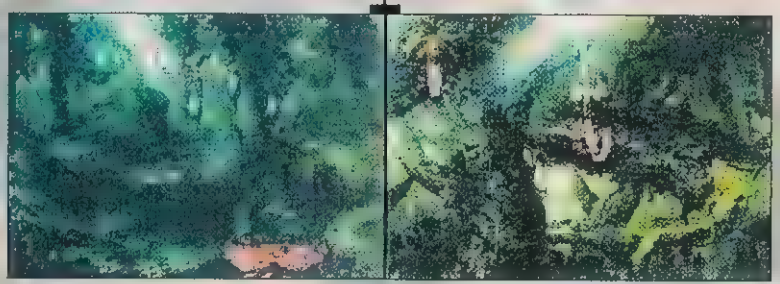
Conseguindo derrotar Ruby Weapon, você ganhará a Desert Rose que poderá ser trocado por um chocobo dourado, caso ainda não o tenha, com o velho em Kalm Town.

PARTE-P A despedida de Bugenhagen

Após a destruição dos Weapon, ou apenas de Diamond Weapon, vá para Cosmo Canyon com Red XIII em seu grupo. O guarda informará que Bugenhagen está muito mal. Chegando ao observatório, Red XIII e Bugenhagen terão uma longa conversa, e antes de morrer Bugenhagen entregará para Red XIII a melhor arma. Agora explore a floresta perto de Cosmo Canyon, isto é, se você possui o chocobo dourado ou então tenha destruído Ultimate Weapon.

Nesta **floresta,** pegue os pequenos bichos saltitantes que servem para alimentar as plantas carnívoras de cor verde, ou atrair sapos (para pegar estes, aperte o botão ● e quando for soltá-los, escolha a direção desejado e aperte o botão ● novamente). Você poderá usar os colméias para alimentar as grandes plantas carnívoras de cor vermelha. Existem também os sapos que podem ser jogados para as plantas carnívoras. Bem, procure alimentar as plantas verdes e passe por elas rapidamente. Se usar sapos coloridos nestas plantas, fique parado sobre elas e você será arremessado para lugares altos quando as plantas se abrirem. Você poderá usar todos os recursos ao longo das quatro áreas que deverá cruzar para pegar alguns itens, além de encontrar a Summon Materia Typoon. Pegando esta, retorne até a última árvore antes das plantas elásticas que foram usadas e desça, chegando na parte baixa da área. Agora faça o caminho para chegar até a quarta área desta região, tendo acesso a uma caverna e pegue os itens no baú, saindo da Ancient Forest por trás. Sem mais a fazer por enquanto, sobrevoe a cidade de **Midgar** para Cloud e seus amigos pularem de pára-quedas sobre ela. Você deverá seguir através do subterrâneo, usando o sistema ferroviário da cidade. No primeira galeria, vá para o sul para pegar a Command Materia W-Item, depois continue para o norte e logo o grupo encontrará com Elena, Reno e Rude dos Turks. Você poderá evitar a luta com eles escolhendo a segunda opção. Mas se decidir lutar, use tudo, pois eles são muito resistentes.





PARTE-Q A destruição da Shinra

Mais adiante, após escalar as barras de ferro, você enfrentará um robô gigante controlado por Heidegger e Scarlet. Se você derrotou os Weapon, não terá muitos problemas para vencer esta máquina. Use o mesmo sistema de ataque usado nos Weapon e vencendo, você ganhará a arma Ragnarok para Cloud.

Pouco depois da batalha, começará a chover. Em seu grupo tenha Barret e mais alguém, além de Cloud. Ao subir as escadas adiante, pegue a arma Missing Score a melhor arma de Barret dentro do baú (pegando esta, você poderá voltar ao Save Point para tirar Barret do grupo). Na seqüência você enfrentará Hojo e na batalha contra ele, evite usar evocações como Knights of the Round. Chegando ao cientista, Cloud ficará sabendo que Hojo é o verdadeiro pai de Sephiroth, além disso Hojo injetou células de Jenova em si mesmo.

Concentre seus ataques normais em Hojo, e quando ele mudar de forma, use Limit Breaks se possível, além de magias destrutivas. Vencendo esta batalha, Hojo assumirá uma terceira forma que usará um único tipo de ataque mas muito eficiente. Mantenha o HP de seus personagens elevado. Ao vencer Hojo definitivamente, você ganhará um Power Source. Agora a Shinra foi extinta, mas sabe-se que em sete dias o meteoro atingirá o planeta. Todos os membros de seu grupo terão uma longa conversa a respeito de salvar o planeta, depois cada um sairá para pensar um pouco mas Tifa e Cloud permanecem na aeronave. No dia seguinte, todos os integrantes do grupo se reúnem novamente. Em seguida, o grupo parte para a Northern Crater. Mas antes de seguir para a batalha final, entre na aeronave novamente e siga para a caverna de Lucrécia (atrás das cachoeiras, no lago, perto de Nibelheim). Agora você poderá pegar o Limit Level 4 para Vincent e sua arma Chaos. Feito isso, compre itens para recarregar seu MP e vá para a Northern Crater.

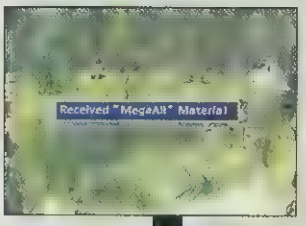
PARTE-R O caminho para a batalha final

Ao descer a grande parede da cratera, pegue o item Save Crystal que permitirá criar um Save Point onde quiser (guarde-o por enquanto). Continue descendo, tomando cuidado com as pedras que caem. Na área seguinte, desça pela direita e procure pegar o Elixir, um Power Source e a Materia HP Absorb. Na próxima área, vá para a direita e salte para a esquerda, depois cruze a plataforma até chegar em outra entrada, vasculhe o lugar para pegar alguns itens e continue descendo.

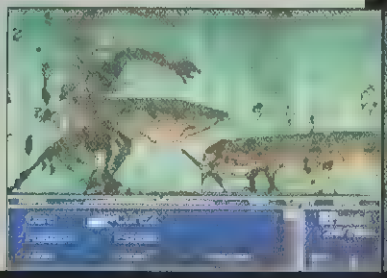
Ao fim da longa descida, Cloud encontrará os demais. Haverá dois caminhos possíveis de serem seguidos, obrigando o grupo a se dividir. Escolha que caminho cada personagem seguirá, mas lembre-se que apenas os personagens que seguirem o mesmo caminho que Cloud farão parte de seu grupo. Independente do caminho que tomar, uma vez que você poderá fazer o caminho de volta. O caminho do lado esquerdo se divide em dois, sendo um por cima e o outro por baixo, obrigando você definir quais personagens seguiram em determinados caminhos. Indo por cima, você atravessará três áreas estranhas, podendo pegar bons itens como uma Materia Shield, a Materia W-Magic uma Materia Counter em uma fonte. Se você for pelo caminho da esquerda, o grupo poderá voltar até a aeronave. Mas caso você tenha escolhido ir pelo caminho de baixo (antes dos dois caminhos), você atravessará uma área rochosa dividida em três partes (apenas a terceira parte possui a Materia Mega-All, que deve ser pega, apertando o botão ●, durante o salto de uma plataforma para a outra). Chegando ao final de qualquer um dos caminhos escolhidos, Cloud e os demais estarão diante da grande cratera. Fale com cada personagem para ganhar itens que eles encontraram. Agora use o item Save Crystal para criar um Save Point e salve seu progresso no jogo. Aproveite a área para evoluir todas as suas Materia, ou pelo mesmo as Summon, até o level máximo.

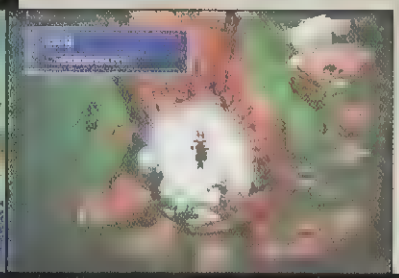
PARTE-S A transformação de Sephiroth

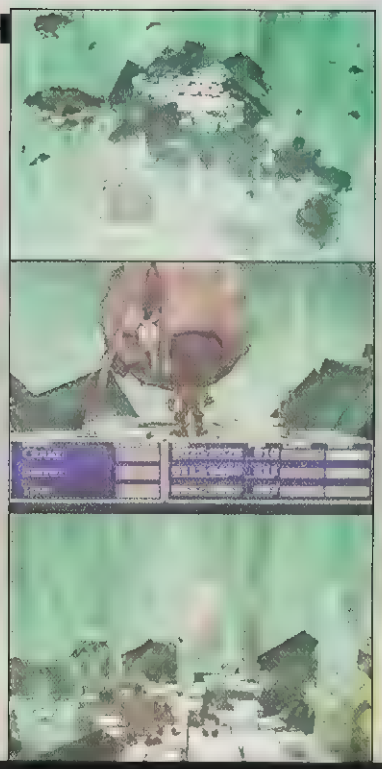
Uma vez que descer dentro da cratera, não haverá mais volta para a superfície. Após formar seu grupo, será ouvido um rugido que indicará a chegada de monstros poderosos. Durante a descida, você enfrentará grandes batalhas, mas não terá muitos problemas se estiver com os membros do seu grupo bem evoluídos, além das **Materia** no limite máximo. Tendo uma Enemy Skill equipada na luta contra o inimigo **Zombie Dragon**, você poderá aprender a técnica Pandora's Box. Quando finalmente chegar no final da descida, certifique-se de estar bem equipado para enfrentar **Jenova Synthesis**. Ela não apresentará muitos problemas, mas se quiser uma batalha rápida bastará usar a evocação Knights of the Round. Ao vencer a batalha, seu grupo cairá diretamente no Lifestream, chegando ao centro da cratera.



Todos os personagens aparecerão e diante destes estará Sephiroth, que flutuará sobre a energia Holy que está aprisionada. Cloud acredita que ainda há esperanças e com isso você deverá montar dois grupos, distribuindo equilibradamente as melhores Matéria e acessórios.







PARTE-T A chegada do grande meteoro

Após preparar todos os personagens, cada grupo ficará de um lado do gigantesco monstro no qual Sephiroth se transformou. O monstro poderá ser atingido em cinco partes diferentes e uma vez que todas forem destruídas, você terá que mudar de grupo e fazer o mesmo do outro lado. A melhor saída será fazer combinações de evocações e magias para vencer esta batalha rapidamente. O uso de Limit Breaks também ajudará bastante, mas não deixe de cuidar do HP do grupo. Assim que todo o corpo de Sephiroth for destruído, ele se tornará em um tipo de semideus chamado **Savior Sephiroth**.

Esta batalha acontecerá logo em seguida, portanto recupere seu grupo usando itens de cura. Depois mantenha um ritmo de ataques através de combinação de evocações, além de ficar atento com os ataques do inimigo que são muito poderosos. Aqui vale mais o jogador criar sua própria estratégia, uma vez que ele esteja bem equipado com boas Materia, magias, Limits Level 4 e as melhores armas dos personagens. Enfim, destruindo Savior Sephiroth você assistirá uma longa cena onde o grupo aguardará a ação de Holy para que o planeta seja salvo, mas antes Cloud ainda travará uma última batalha contra Sephiroth em sua mente (nesta batalha, basta confirmar o ataque do seu Limit Level 4). Após a batalha, você assistirá aos momentos finais deste super RPG. Será que o meteoro atingirá o planeta, pondo fim a todas as formas de vida? Bem... aqui vamos deixar você ter o prazer de descubrir por você mesmo. Uma grande emoção o espera neste final.

DICAS

OS FOLHETOS DE PROMOÇÃO DA TURTLES PARADISE

O Turtles Paradise é um restaurante que se encontra na cidade de Wutai. Este restaurante lançou uma promoção: quem encontrar os seis folhetos do restaurante ao redor do mundo ganhará um prêmio especial. Confira a localização dos seis folhetos da promoção:

Folheto Nº 1: Midgar City, na Sector 5 Slums, próximo a casa de Aeris, no segundo andar da casa onde um garoto estará dormindo. Na parede você encontrará o folheto afixado.

Folheto Nº 2: Shinra Tower, logo na entrada, perto dos veículos, no quadro de recados.

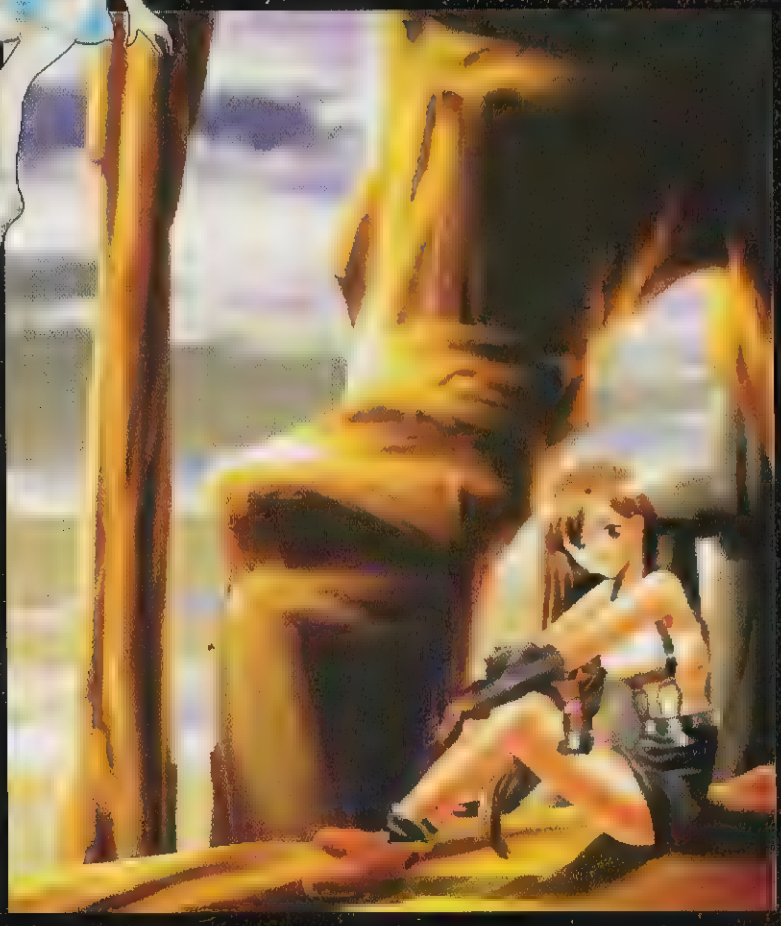
Folheto Nº 3: Gold Saucer. Vá para o Ghost Square e cheque, na parede do hall de entrada do hotel, próximo à entrada do Item Shop, o folheto.

Folheto Nº 4: Cosmo Canyon. A loja de armas de Tiger Lily possui o quarto folheto pregado no poste de madeira.

Folheto Nº 5: Cosmo Canyon novamente... O papel dourado no segundo andar do Inn é o quinto folheto.

Folheto Nº 6: Wutai, no porão de Yuffie, na inscrição em japonês na parede de fora da sala da armadilha. Você apenas poderá pegá-la quando completar a aventura de Yuffie.

Não é obrigatório encontrá-los nesta ordem, mas é importante ler a todos eles. Feito isso, leia o folheto na frente da Turtles Paradise e fale com o barman. Assim você receberá os prêmios: Power, Guard, Mind, Speed, Luck e Magic Sources e um Megalixir.



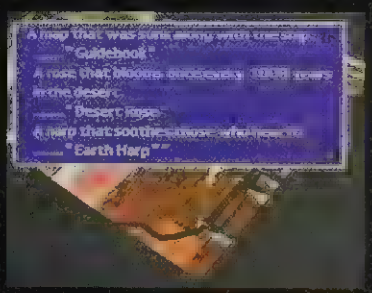
O VIAJANTE DE KALM TOWN

Em Kalm Town existe um velho que deseja fazer uma viagem em nome de todos aqueles que morreram durante os últimos acontecimentos. Mas ele precisa de três itens: o Guidebook, a Desert Rose, e a Earth Harp.

1º) O Guide Book será encontrado na entrada do reator submarino de Junon, usando o comando Morph no inimigo Ghost Ship. Ao entregar este item para o velho em Kalm Town, ele lhe dará a Materia Underwater, que eliminará o limite de tempo para se vencer o Emerald Weapon.

2º) A Earth Harp será conseguida derrotando Emerald Weapon. Ao entregar este item para o velho em Kalm Town, você ganhará um conjunto de Master Materia (uma Summon, uma Magic e uma Command).

3º) A Desert Rose será conseguida ao se vencer Ruby Weapon no deserto da Gold Saucer. Ao entregar o item para o velho em Kalm Town, você ganhará um chocobo dourado.

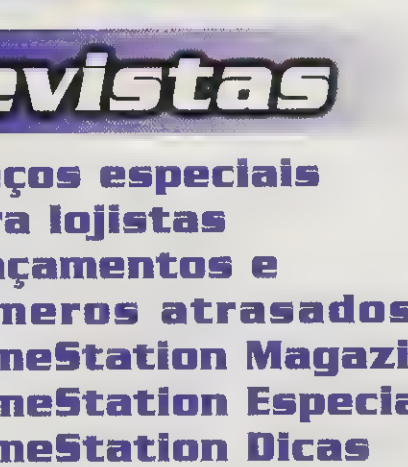


AS HUGE MATERIA

Após obter as quatro Huge Materia vá para o Cosmo Canyon quando você tiver uma de cada Magic Materia, Summom Materia e Commando Materia em nível Master. Verifique as Huge Materia verde e vermelha para obter a Master Magic Materia e a Master Summom Materia. Quanto a Huge Materia amarela, você deverá possuir um exemplar das seguintes Materia em nível master: DeathBlow, Throw, Manipulate, Morph, Mime, Sense e Steal. Com elas você poderá conseguir a Master Command Materia. Estas novas Materia lhe darão todos os poderes das outras Materia, mas tudo concentrado em uma única Materia. **Obs.:** cada vez que uma Materia atingir o nível master, ela dará origem a outra em nível 1.

PROGAMES + LOJISTAS

Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!



Videogames

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistema

Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc.

RENOVE JÁ O SEU ACERVO

Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.**

RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-00

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 58
- CONCEITOS BÁSICOS 59
- OS PERSONAGENS 62

▶ Capítulo I - The Meager 68
A - Memórias de uma guerra 68
B - Iniciando a caçada aos traidores 68
C - O resgate do Marquês Gustav 69
D - Conflito com o líder dos Death Corps 69
E - O novo confronto com Wiegraf 69
F - O seqüestro de Teta 70
G - Os verdadeiros traidores 70
H - Voltando aos tempos atuais 70

▶ Capítulo II - The Manip. & Subservient 71
A - O reecontro com Delita e Ovelia 71
B - A traição de Gafgarion 71
C - Encontrando o jovem Mustadio 72
D - Os capangas da Bart Company 72
E - O resgate de Agrias e Ovelia 72
F - Forjando uma execução 73
G - O segredo da princesa Ovelia 73
H - Enfrentando o demônio Queklain 73

▶ Capítulo III - The Valiant 74
A - Salvando o filho de Orlandu 74
B - O traidor da família Beoulve 74
C - A invasão do Orbonne Monastery 75
D - A transformação de Wiegraf 75
E - O caminho para Yardow Fort City 75
F - Encontrando os irmãos Malak e Rafa 76
G - Enfrentando o demônio Velius 76
H - O Marquês Elmdor e as assassinas 76

▶ Capítulo IV - Somebody To Love 77
A - Enfrentando a irmã de Izlude 77
B - A revelação dos planos de Delita 77
C - Conflitos na família Beoulve 78
D - Encontrando a jovem misteriosa 78
E - Batalhando com os espíritos 78
F - O confronto com o Marquês Elmdor 79
G - A aventura do cavaleiro Beowulf 79
H - O poderoso geurreiro Worker 8 79
I - Trazendo um guerreiro de outra época 80
J - Encontrando a arma Materia Blade 80
K - Os mensageiros da destruição 80
L - A aventura secreta 81
M - Os perigos da Deep Dungeon 81
N - Encontrando equipamentos raros 81
O - Preparando-se para a batalha 82
P - A décima terceira pedra do zodíaco 82
Q - O confronto com a deusa Ajora 82

FINAL FANTASY TACTICS

A VERDADE SOBRE A LENDA DOS ZODIAC BRAVES

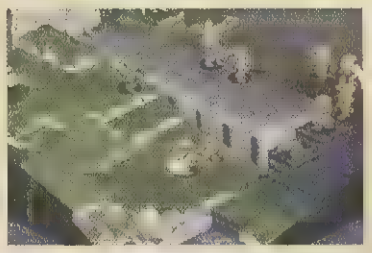
Diz uma antiga lenda que a deusa Ajora seria o ser capaz de criar um mundo perfeito, mas diferentes forças criaram uma grande guerra entre deuses. Esta batalha terminou com o fim da deusa Ajora, graças aos doze lendários Zodiac Braves.

Foram então criadas as doze pedras do zodíaco, onde a força dos doze Zodiac Braves foram aprisionadas. Tempos depois esta história passou a ser conhecida apenas como sendo uma lenda contada nas Igrejas. Mas uma das pedras acabou sendo descoberta, contando que o grande poder dos doze guerreiros poderia ressuscitar a deusa Ajora, mas muito sangue inocente poderia ser derramado em função de tal fato.

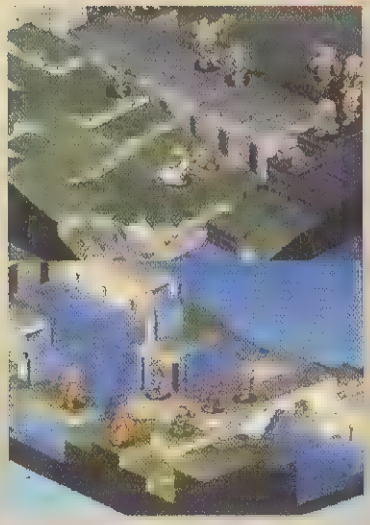
Algum tempo depois, diferentes reinos entram em conflito misteriosamente, gerando uma longa guerra onde milhares de pessoas perderam suas vidas nos campos de batalha. A riqueza dos reinos estava se perdendo na compra de armas e mantimentos. Era o começo de uma era negra, que durou cinqüenta anos.

Quase no fim desta guerra, novos conflitos ameaçam os reinos e o seqüestro da princesa Ovelia seria o principal motivo para a guerra continuar. Diante de tantas ameaças está a família Beoulve, que pretende finalizar a guerra após muitos anos de combate.

Nesta aventura você será o destemindo Ramza Beoulve, que apesar de ser um aprendiz de cavaleiro acaba por assumir a grande responsabilidade de descobrir os traidores que deram início à guerra e resgatar sua irmã Alma, a reencarnação da deusa Ajora.



Ramza estará entre mentiras e verdades, onde todos são suspeitos, inclusive seus irmãos, dos quais acaba descobrindo que um deles é um grande traidor que pretende prolongar a guerra para criar o mundo dos deuses ressuscitando a deusa Ajora.



COMANDOS GERAIS

• Comandos no mapa

↑↓←→ ..... Movimentar cursor
■ ..... Olhar todo o mapa
X ..... Cancelar
▲ ..... Abrir menu principal
● ..... Confirmar
L1 ou R1 ... Distanciar ou aproximar o mapa
Start ..... Abrir menu principal
Select ..... Ajuda

Mantendo o ■ pressionado, você poderá movimentar o cursor em todo o mapa. Abrindo o menu principal do mapa, você terá as opções **Move** (escolhe uma localidade que queira ir), **Formation** (onde poderá preparar seus personagens), **Brave Story** (aqui você poderá se inteirar com o enredo do jogo, sabendo detalhes de todos os personagens que aparecerem no jogo, os tesouros que encontrou e profissões), **Tutorial** (uma aula prática do sistema de batalha do jogo), **Data** (onde poderá salvar seu progresso) e **Option** (alterar layouts, velocidade das conversações e mensagens que aparecerão no jogo).

• Seleção de personagens para a batalha

↑↓←→ ..... Movimentar cursor
■ ..... Mostrar Status do personagem
X ..... Cancelar
● ..... Confirmar
L1 ou R1 ... Mostrar personagens a escolher
Start ..... Começar a batalha
Select ..... Ajuda

• Comandos em batalha

↑↓←→ ..... Movimentar cursor
■ ..... Identificar amigos e inimigos
X ..... Cancelar ou estudar campo de batalha
▲ ..... Submenu de batalha
● ..... Ação
L1 ..... Rotacionar câmera para o esquerdo
L2 ..... Distanciar ou aproximar visão
R1 ..... Rotacionar câmera para a direita
R2 ..... Descer ou subir visão
Start ..... Escolher um personagem
Select ..... Ajuda

Alguns botões merecem atenção quando estiver no campo de batalha. Mantenha o ■ pressionado para identificar seus aliados e inimigos (os personagens que brilharem em azul são seus amigos e os vermelhos são inimigos).

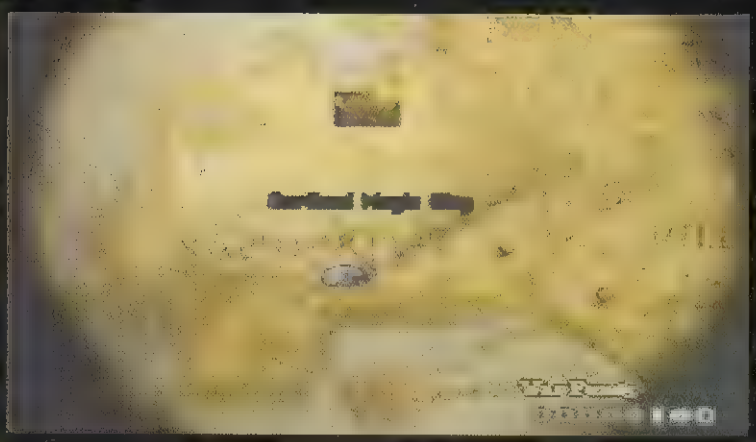
Se deixar o cursor sobre qualquer personagem no campo de batalha e apertar X sobre ele, você verá o terreno no qual ele poderá se mover. Apertando o ▲, terá acesso a um submenu onde terá as opções **AT** (a ordem em que todos os personagens terão sua vez de atacar) e **Unit List** (poderá conferir todos os detalhes dos personagens do campo de batalha). Apertando o **Start**, você poderá escolher qualquer personagem para ver seus detalhes. Apertando **Select**, você terá ajuda para identificar cada ação que fizer.

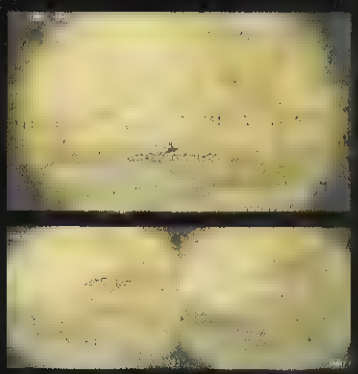
CONCEITOS BÁSICOS

ANDANDO NO MAPA DO MUNDO

O mapa em FFT é bem objetivo e todos os caminhos são interligados. Todas as localidades no mapa são pontos, os maiores são as cidades enquanto os menores são áreas onde você poderá batalhar, mas haverão algumas exceções.

Para andar pelo mapa, você será obrigado a habilitar os caminhos, ou seja, vencer batalhas ou visitar cidades. De início, todas as localidades do mapa estarão na cor vermelha, indicado que aí ocorrerá uma batalha ou acontecerá uma cena quando você passar por lá. Ao vencer uma batalha ou ver uma cena do enredo, o ponto se tornará verde. No caso das cidades, elas ficarão azuis e você não terá que enfrentar batalhas nes-



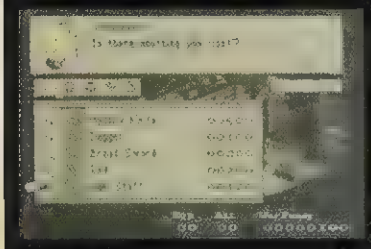


tes locais. Haverá locais de batalha que estarão na cor azul e você pode pisar nele sem ter que batalhar.

Note que no canto superior esquerdo do mapa você terá um marcador de meses e dias, que serão de grande importância no segundo capítulo. No canto inferior direito estará o total de dinheiro que você acumulou, o qual usará para comprar equipamentos e itens para seus personagens.

EXPLORANDO CIDADES

Sempre que puder, visite as cidades ou castelos para atualizar seus equipamentos. Acessando estes lugares, aparecerão as opções **Bar**, **Shop**, **Soldier Office** e em alguns lugares você terá também a opção **Fur Shop**.



• No **Bar** você encontrará as opções **Rumor** (onde poderá saber sobre acontecimentos do enredo, acrescentando neste maiores detalhes) e **Leave Bar** (voltar ao mapa). A opção **Proposition** se tornará acessível no segundo capítulo do jogo. Aqui você poderá fazer seus personagens trabalharem para ganhar dinheiro, JP (Job Points) e encontrar tesouros.

Se você aceitar o trabalho, poderá deixar de um a três personagens, mas estes ficarão fora de seu grupo por alguns dias, os quais você definirá. Alguns destes trabalhos exigem que seus personagens estejam com as profissões adequadas, mas isso serve para ganhar mais dinheiro.

Feito isso, volte para o mapa e se movimente de um local para outro, o que equivale a um dia cada movimento. Quando completar a jornada no mapa, volte ao bar e examine a opção **Report Job** para saber o resultado do trabalho. Encontrar tesouros acrescenta outro detalhe ao jogo, pois você terá um ranking de caçador de tesouros. Quanto mais tesouros encontrar, ganhará mais dinheiro e saberá de maiores detalhes do enredo.

• No **Shop** você poderá comprar todos os tipos de equipamentos para seus personagens. Ao entrar você terá um menu com as opções **Buy** (comprar), **Sell** (vender) e **Fitting Room** (provador). Entrando na opção Buy, você poderá comprar diversos itens e equipamentos que serão mostrados em uma lista (coloque para os lados para ter acesso a diferentes tipos de equipamento).

Na opção Sell você poderá vender itens que não tenham mais serventia, enquanto na opção Fitting Room você poderá equipar todas as partes do corpo de seu personagem.

Ao escolher o personagem que deseja comprar equipamentos, aparecerá um menu com as opções **Try it on** (você equipa manualmente os tipos de armaduras, armas e acessórios), **Best fit** (equipa automaticamente o que pode ser bom para seu personagem), **Quit fitting** (cancela a compra do equipamento desejado) e **Sell** (vender). Vale lembrar que em cada Shop das cidades o vendedor oferece equipamentos diferentes e alguns para profissões específicas. Portanto procure visitar diferentes cidades para comprar novos equipamentos.

• Entrando no **Soldier Office**, você poderá recrutar um personagem homem ou mulher para seu grupo pagando um determinado valor. Aparecerá um menu com as opções **Male fighter** (guerreiro masculino), **Female fighter** (guerreiro feminino) e **Change name** (mudar nome de monstros).

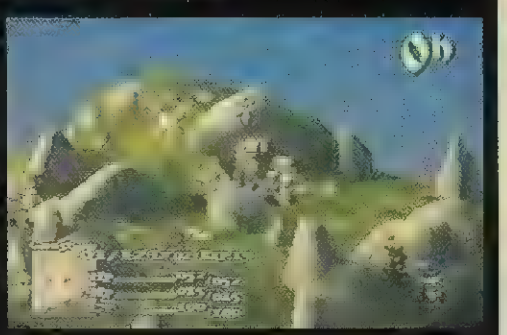
O CAMPO DE BATALHA

Durante a batalha você estará em cima de uma plataforma flutuante que simulará o campo de batalha. Quando for movimentar um de seus personagens, aparecerá um menu com as opções **Move** (movimentar), **Act** (ação), **Wait** (esperar), **Status** (ver todos os detalhes de seu personagem) e **Auto-Battle** (onde poderá definir a função do personagem para o computador controlar para você).

Ao acessar a opção **Act**, aparecerá outro menu com as opções **Attack** (fazer seu personagem atacar o alvo escolhido) e duas outras que dependerão da profissão que o personagem estiver. No **Auto-Battle**, você poderá escolher entre **Fight for life** (o personagem lutará para se salvar), **Protect allies** (auxiliará seus aliados), **Save fading life** (ajudar os aliados que estão morrendo) ou **Run like a rabbit** (fugir dos inimigos).

No campo de batalha, quando você for atacar um inimigo, sobre o box de seu personagem aparecerão algumas especificações importantes. A primeira delas será uma numeração indicando a quantidade de dano que causará no inimigo (se haver um símbolo de +, significa que você aumentará o HP do inimigo). Ao lado da numeração haverá uma porcentagem que indicará as chances de acertá-lo. Se estas especificações estiverem em 00, significa que não atingirá o alvo. O terreno do campo de batalha será muito importante, pois ele pode facilitar ou dificultar a batalha. Haverá um marcador no canto superior direito que indicará a altura de cada parte do terreno, identificado pela letra H (Height ou altura).

Dependendo da profissão usada e das habilidades, tanto você quanto o inimigo terão vantagens e desvantagens, principalmente por haver armadilhas em alguns campos de batalha. Se você estiver andando por água, abaixo do marcador de altura aparecerá a profundidade (Depth). **Obs.:** nunca deixe seus personagens em profundidade 2, ou eles não poderão executar suas ações ou se defender.



EQUIPANDO SEUS PERSONAGENS

Durante as batalhas você ganhará Job Points (JP) e Experiência (Exp.). Os Job Points servirão para você aprender as habilidades das profissões (Jobs) de seus personagens. Todas as vezes que ganhar uma batalha, abra o menu principal no mapa e entre na opção **Formation**. Aqui você poderá montar seus personagens adequadamente para as batalhas, podendo mudá-los sempre que quiser ou quando trocar de profissão.

Dentro da opção Formation, aparecerá uma tela mostrando todos os seus personagens e suas descrições básicas. Apertando **L2** ou **R2**, você poderá ver a resistência de seu personagem (**HP**), uma barra com o total de Magic Points para usar magias (**MP**), uma barra que precisa ficar cheia para que o personagem possa atacar (**CT**), o nível e experiência atual do personagem (**Lv. Exp.**) e o atual bravura e fé (**Br. Fa.**).

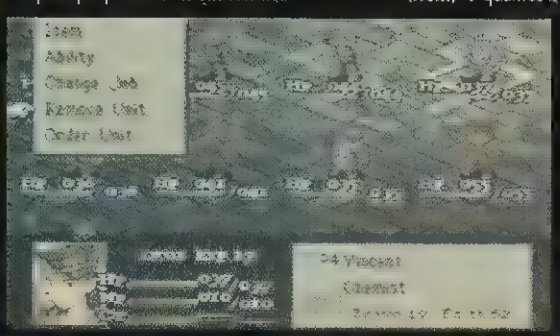
Selecione o personagem desejado e aperte ▲ para abrir um menu onde estarão as opções **Item** (onde você equiparará o personagem), **Ability** (onde poderá equipar ou aprender novas habilidades), **Change Job** (trocar de profissão), **Remove Unit** (dispensar o personagem selecionado) e **Order Unit** (ordenar os personagens por alguma de suas qualidades). Confira a descrição das opção em **Dentro da opção Formation**.

DENTRO DA OPÇÃO FORMATION

• A opção Item

Ao entrar nesta opção, do lado esquerdo da tela você terá uma lista mostrando cinco partes do corpo do personagem onde poderá usar equipamento (mão esquerda, mão direita, cabeça, tórax e pés). Do lado direito você terá as opções **Equip** (você poderá equipar manualmente todo o corpo do seu personagem, selecionando a parte desejada), **Best** (o computador equipará o melhor equipamento que você tiver em seu estoque), **Remove** (tirar o equipamento escolhido do corpo do personagem) e **List** (uma lista com todos os equipamentos para todo corpo, juntamente com os itens usados em batalha).

Aperte ← ou → para escolher o equipamento da parte do corpo desejado). **Obs.:** aperte Select sobre o equipamento desejado para saber suas qualidades, pois certos equipamentos podem ser fracos mas garantem imunidade contra muitos males, magias ou ataques que possa sofrer em batalha.



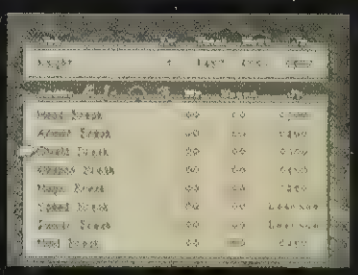
• A opção Ability

Ao entrar nesta opção, do lado esquerdo da tela você terá uma lista mostrando as habilidades definidas nas cinco partes de seu corpo (a primeira habilidade se refere à profissão que o personagem está usando). Você poderá usar diferentes habilidades, de diferentes profissões, em seu personagem caso já as tenha aprendido.

Do lado direito você terá as opções **Set** (onde você poderá escolher quatro das cinco partes do corpo para usar a habilidade desejada que já foi aprendida), **Remove** (remover a habilidade escolhida) e **Learn** (aprender as habilidades nas profissões).

Ao entrar na opção **Learn**, aparecerá uma lista com todas as profissões que o personagem tem disponível. No topo da lista você verá o nível da profissão (**Lv.**), a quantidade de Job Points usados para aprender (**Total**), a quantidade de Job Points que precisará (**Next**) e quantos Job Points possui (**JP**).

Escolhendo uma das profissões da lista, você terá as habilidades referentes àquelas quatro partes do corpo (aperte ← ou → para mudar para a lista de habilidades da partes do corpo escolhida). Nas listas de habilidades,



você terá a quantidade de Magic Points (**MP**) que o determinada habilidade precisa para ser usada, a velocidade (**Speed**) e quantos Job Points serão necessários para aprender a habilidade desejada (JP). Uma vez que aprender todas as habilidades de uma profissão, aparecerá uma estrela indicando que você se tornou um mestre. **Obs.:** nem todas as habilidades possuem especificação de velocidade ou gasto de Magic Points.

• A opção Change Job

Nesta opção aparecerá o personagem escolhido cercado por outras profissões que estejam disponíveis ou não, além de poder conferir seus níveis (Lv.). Apenas selecione a profissão desejada e confirme para seu personagem usá-la em batalha (aperte **L1** ou **R1** para mudar de personagem). **Obs.:** os personagens normais usarão a roupa de acordo com a profissão escolhida, porém os personagens principais permanecerão com suas roupas originais.

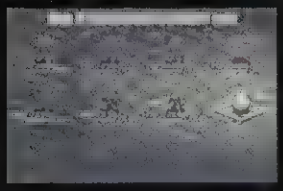
Caso haja alguma profissão não acessível, aperte **Select** sobre ela para saber detalhes de como habilitá-la.

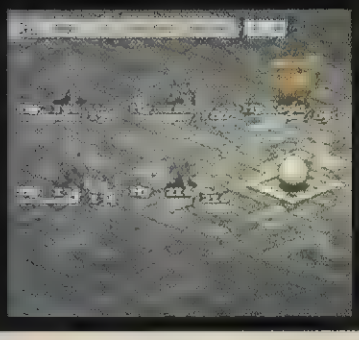
CONHECENDO OS PERSONAGENS

PROFISSÕES E HABILIDADES

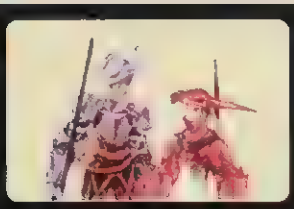
Cada personagem no jogo terá uma profissão e poderá habilitar outras, mas para isso você precisará evoluir as profissões que já estão disponíveis.

Quando habilitar uma nova profissão, você terá que aumentar seu nível (Lv.) para que outras sejam habilitadas. Mas você terá que evoluir determinadas profissões até certos níveis. Confira uma descrição de cada profissão, requerimentos necessários para habilitá-las, tipos de armas e armaduras que poderá usar com cada uma. **Obs.:** todas as profissões a seguir servirão para todos os personagens.





LANCER



Esta profissão transforma o personagem em um guerreiro dragão de ataques poderosos. Suas habilidades são ataques de pulos e resistência.

• **Requerimentos:** Thief Lv.3 • **Armas:** Spear • **Armaduras:** Shield, Helment, Armor, Robe

Habilidades

Level Jump2	(ataque de pulo)
Level Jump3	(ataque de pulo)
Level Jump4	(ataque de pulo)
Level Jump5	(ataque de pulo)
Level Jump8	(ataque de pulo)
Vertical Jump2	(ataque de pulo)
Vertical Jump3	(ataque de pulo)
Vertical Jump4	(ataque de pulo)
Vertical Jump5	(ataque de pulo)
Vertical Jump6	(ataque de pulo)
Vertical Jump7	(ataque de pulo)
Vertical Jump8	(ataque de pulo)
Dragon Spirit	(usa Reraise quando atacado)
Equip Spear	(equipar lança)
Ignore Height	(ignora altura para atacar)

Obs.: quanto maior a Level Jump, maior será o dano que o ataque causará.

CHEMIST

Uma das profissões básicas do jogo, muito necessária nos campos de batalha. Esta profissão permite usar itens de cura e de auxílio ao grupo à longa distância (você poderá arremessar o item no personagem que deseja ajudar).

• **Requerimentos:** nenhum • **Armas:** Knife, Gun • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Potion	(encher 30 HP)
Hi-Potion	(encher 70 HP)
X-Potion	(encher 150 HP)
Ether	(encher 20 MP)
Hi-Ether	(encher 50 MP)
Elixir	(encher todo HP e MP)
Antidote	(anular Poison)
Eye Drop	(anular Darkness)
Echo Grass	(anular Silence)
Maiden's Kiss	(anular Frog)
Soft	(anular Petrify)
Holy Water	(anular Undead e Blood Suck)
Remedy	(anular todos os status negativos)
Phoenix Down	(ressuscitar personagem)
Auto Potion	(usar Potion ao sofrer dano)
Throw Item	(joga itens mais longe)
Maintenance	(equipamentos inquebráveis)
Equip Change	(trocar equipamento em batalha)
Move-Find Item	(encontrar itens)

KNIGHT

Uma profissão que permite usar armaduras e espadas poderosas. Suas habilidades possibilitam quebrar os equipamentos do inimigo, além de baixar sua resistência, força, inteligência e magia. Você terá que estar muito próximo do inimigo, ficando exposto a ataques.

• **Requerimentos:** Squire Lv.2 • **Armas:** Sword, Knight Sword
• **Armaduras:** Shield, Helmet, Armor, Robe

Habilidades

Head Break	(quebrar elmo do inimigo)
Armor Break	(quebrar armadura do inimigo)
Shield Break	(quebrar escudo do inimigo)
Weapon Break	(quebrar arma do inimigo)
Magic Break	(reduzir MP do inimigo)
Speed Break	(reduzir velocidade do inimigo)
Power Break	(reduzir força do inimigo)
Mind Break	(reduzir magia do inimigo)
Weapon Guard	(usar arma para defesa)
Equip Armor	(equipar armadura e elmo)
Equip Shield	(equipar escudo)
Equip Sword	(equipar espada)

SAMURAI

Esta profissão permite usar ataques extremamente fortes, além de magias poderosas. Mantenha um personagem com esta profissão para usar armas nas duas mãos.

• **Requerimentos:** Knight Lv.3, Monk Lv.4, Lancer Lv.2 • **Armas:** Katana • **Armaduras:** Helment, Armor, Robe

Habilidades

Asura	(ataque mágico)
Koutetsu	(ataque mágico)
Bizen Boat	(reduzir MP do inimigo)
Murasame	(auxiliar aliados)
Heaven's Cloud	(ataque mágico)
Kiyomori	(causa Protect e Shell)
Muramasa	(causa status negativos)
Kikuichimoji	(ataque mágico)
Masamune	(causa Regen e Haste)
Chirijiraden	(ataque mágico)
Meatbone Slash	(matar quando fraquejar)
Blade Grasp	(evita ataques físicos)
Equip Knife	(equipar katana)
Two Hands	(usar arma em duas mãos)
Walk on Water	(andar sobre a água)

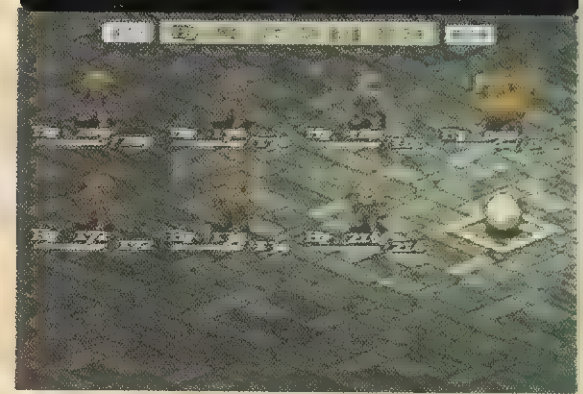
WIZARD

Esta profissão permite usar magia negra para atacar seus inimigos. Mantenha os Wizards na retaguarda, pois sua defesa é baixa e seus ataques físicos são fracos.

• **Requerimentos:** Chemist Lv.2 • **Armas:** Rod • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Fire	(magia de fogo fraca)
Fire 2	(magia de fogo média)
Fire 3	(magia de fogo forte)
Fire 4	(magia de fogo forte e maior)
Bolt	(magia de relâmpago fraca)
Bolt 2	(magia de relâmpago média)
Bolt 3	(magia de relâmpago forte)
Bolt 4	(magia de relâmpago forte e maior)
Ice	(magia de gelo fraca)
Ice 2	(magia de gelo média)
Ice 3	(magia de gelo forte)
Ice 4	(magia de gelo forte e maior)
Poison	(envenenar)
Frog	(transformar em sapo)
Death	(ataque mortal)
Flare	(grande explosão de fogo)
Counter Magic	(contra-atacar com magia)
Magic AttackUP	(aumentar força da magia)



TIME MAGE

Esta profissão permite mexer com o tempo, baixando a velocidade ou mesmo parar os inimigos, ou aumentar a velocidade dos aliados.

• **Requerimentos:** Wizard Lv.2 • **Armas:** Staff • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Haste	(mais rápido)
Haste 2	(mais rápido por mais tempo)
Slow	(deixar lento)
Slow 2	(deixar lento por mais tempo)
Stop	(paralisar)
Don't Move	(deixar imóvel)
Float	(flutuar)
Reflect	(refletir magias)
Quick	(atacar mais rápido)
Demi	(causar dano de 1/2 HP)
Demi 2	(causar dano de 3/4 HP)
Meteor	(evocar um meteoro)
Critical Quick	(atacar mais rápido ao fraquejar)
MP Switch	(só perder MP ao receber golpe)
Short Charge	(carregar mais rápido)
Teleport	(se teletransportar)
Float	(flutuar)

BARD

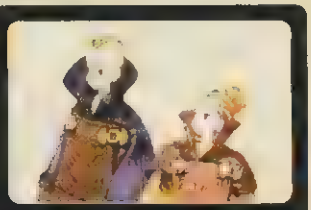
Esta é uma profissão exclusiva para homens, oferecendo ataques mágicos que beneficiam seus aliados.

• **Requerimentos:** Summoner Lv.4, Mediator Lv.4 • **Armas:** Instrumentos musicais • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Angel Song	(encher MP)
Life Song	(encher HP)
Cheer Song	(aumentar velocidade)
Battle Song	(aumentar força de ataques)
Magic Song	(aumentar poder da magia)
Nameless Song	(usar várias magias)
Last Song	(enche o CT)
MA Save	(aumentar poder quando acertado)
Face Up	(aumentar fé contra magia)
Move+3	(andar três vezes mais)
Fly	(flutuar)

CALCULATOR



Esta profissão exigirá cálculos no campo de batalha, mas que são de grande utilidade para causar grandes danos a vários inimigos ao mesmo tempo.

• **Requerimentos:** Priest Lv.4, Wizard Lv.4, Time Mage Lv.2 • **Armas:** Stick, Dictionary • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

CT	(cálculo com CT do inimigo)
Level	(cálculo com Lv. do inimigo)
Exp	(cálculo com Exp. do inimigo)
Height	(cálculo com altura do terreno)
Prime Number	(usa número primário)
5	(atinge números múltiplos de 5)
4	(atinge números múltiplos de 4)
3	(atinge números múltiplos de 3)
Distribute	(usar HP extra para o equipe)
Damage Split	(causar metade de dano)
Gained Exp UP	(receber mais Exp.)
Move-Get Exp	(receber Exp. ao andar)
Move-Get JP	(ganhar JP ao andar)

ARCHER

Os arqueiros são de grande utilidade em batalha, contra inimigos fortes. Você poderá atacá-los à longa distância e com menos risco.

• **Requerimentos:** Squire Lv.2 • **Armas:** Bow, Crossbow • **Armaduras:** Shield, Hat, Clothes

Habilidades

Charge+1	(carregar mais de uma vez)
Charge+2	(carregar mais de duas vezes)
Charge+3	(carregar mais de três vezes)
Charge+4	(carregar mais de quatro vezes)
Charge+5	(carregar mais de cinco vezes)
Charge+7	(carregar mais de sete vezes)
Charge+10	(carregar mais de dez vezes)
Charge+20	(carregar mais de vinte vezes)
Speed Save	(atacar mais rápido)
Arrow Guard	(anular danos com flechas)
Equip Crossbow	(equipar besta)
Concentrate	(não errar o ataque)
Jump+1	(aumentar capacidade de pulo)

Obs.: quanto mais seu personagem carregar os ataques Charge, maior será o dano que ele causará.

PRIEST

Esta profissão utiliza a magia branca para auxiliar seus aliados. Quando possível, leve um personagem com esta profissão e mantenha-o na retaguarda.

• **Requerimentos:** Chemist Lv.2 • **Armas:** Staff • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Cure	(encher pouco HP)
Cure 2	(encher médio HP)
Cure 3	(encher muito HP)
Cure 4	(restaura HP)
Raise	(ressuscitar personagem)
Raise 2	(ressuscitar personagem com HP)
Reraise	(ressuscitar automaticamente)
Regen	(encher HP aos poucos)
Protect	(proteção contra ataques)
Protect 2	(maior proteção contra ataques)
Shell	(proteção contra magias)
Shell 2	(maior proteção contra magias)
Wall	(proteção contra ataques e magias)
Esuna	(anular status negativos)
Holy	(atacar com magia sagrada)
Regenerator	(usar Regen quando atacado)
Magic DefendUP	(reduz ataque mágico)

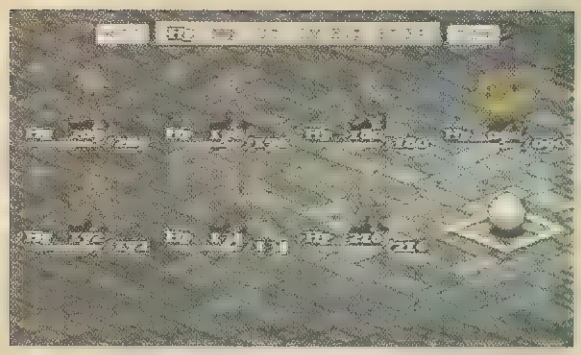
SQUIRE

Uma das profissões básicas do jogo que oferece boas habilidades. Suas vantagens são em ataques próximos ao inimigo. Procure aprender as Skills de batalha o quanto antes, especialmente com o personagem Ramza, pois você poderá aprender uma Skill secreta com ele.

• **Requerimentos:** nenhum • **Armas:** Knife, Sword, Axe, Hammer • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Accumulate	(aumentar ataque)
Dash	(empurrar inimigo)
Throw Stone	(jogar pedra)
Heal	(anular Dark, Silence e Poison)
Counter Tackle	(contra-atacar)
Equip Axe	(equipar machado)
Monster Skill	(habilidade de monstros)
Defend	(amenizar danos)
Gained Jp UP	(ganhar mais Job Points)
Move+1	(um passo a mais na batalha)



SUMMONER

Esta profissão permite evocar criaturas místicas que causam grandes danos ou até mesmo curam vários personagens ao mesmo tempo. Procure aprender todas as habilidades para aprender uma evocação secreta.

• **Requerimentos:** Time Mage Lv.2 • **Armas:** Staff, Rod • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Moogle	(encher 30 HP)
Shiva	(ataque de gelo)
Ramuh	(ataque de relâmpago)
Ifrit	(ataque de fogo)
Titan	(ataque de terra)
Golem	(evita ataques físicos)
Carbunkle	(reflete ataques mágicos)
Bahamut	(super ataque mágico)
Odin	(super ataque mágico)
Leviathan	(ataque de água)
Salamander	(super ataque de fogo)
Silf	(impossibilita o inimigo de usar magia)
Fairy	(encher muito HP)
Lich	(causa o status Darkness)
Cyclops	(super ataque mágico)
Zodiac	(a mais poderosa evocação)
MP Restore	(encher MP quando fraquejar)
Half of MP	(reduzir gasto MP)

ORACLE

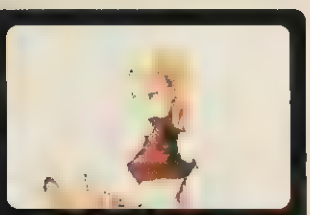
Esta profissão permite usar ataques mágicos que causam status negativos nos inimigos. Por outro lado suas magias usam muito MP e demoram um pouco a serem usadas.

• **Requerimentos:** Priest Lv.2 • **Armas:** Staff, Rod, Stick, Dictionary
• **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Blind	(cegar o inimigo)
Spell Absorb	(roubar MP)
Life Drain	(roubar HP)
Pray Faith	(diminuir fé)
Doubt Faith	(diminuir bravura)
Zombie	(tornar morto-vivo)
Silence Song	(silenciar inimigo)
Blind Rage	(faz alvo só atacar e perseguir)
Foxbird	(diminuir bravura)
Confusion Song	(deixar confuso)
Dispel Magic	(cancelar magias positivas)
Paralyze	(impedir inimigo de atacar)
Sleep	(faz inimigo dormir)
Petrify	(petrificar)
Absorb UsedMP	(ganhar MP do inimigo)
Defense UP	(diminuir danos físicos)
Any Weather	(ignorar efeitos do ambiente)
Move-MP Up	(encher MP ao se mover)

DANCER



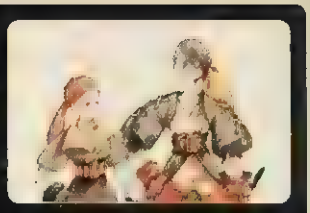
Esta é uma profissão exclusiva para mulheres, oferecendo ataques mágicos e habilidades um pouco melhores que a profissão Bard.

• **Requerimentos:** Geomancer Lv.4, Lancer Lv.4 • **Armas:** Instrumentos mágicos • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Witch Hunt	(diminuir MP do inimigo)
Wiznaibus	(diminuir HP do inimigo)
Slow Dance	(diminuir velocidade)
Polka Polka	(diminuir ataques físicos)
Disillusion	(diminuir ataques mágicos)
Nameless Dance	(alinhamento de status)
Last Dance	(esvazia CT do inimigo)
A Save	(aumentar força quando atacado)
Brave Up	(aumentar bravura quando atacado)
Jump+3	(pular três vezes mais alto)
Fly	(flutuar)

THIEF



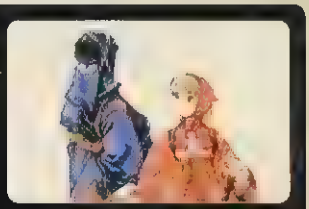
Com esta profissão você poderá roubar equipamentos, dinheiro e experiência dos inimigos, mas você terá que se expor aos inimigos.

• **Requerimentos:** Archer Lv.2 • **Armas:** Knife • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Gil Taking	(roubar dinheiro)
Steal Heart	(dominar inimigo do sexo oposto)
Steal Helmet	(roubar elmo)
Steal Armor	(roubar armadura)
Steal Shield	(roubar escudo)
Steal Weapon	(roubar arma)
Steal Accessory	(roubar acessórios)
Steal Exp	(roubar experiência)
Caution	(se defender quando atacado)
Gilgame Heart	(ganhar dinheiro com dano)
Catch	(agarrar itens arremessados)
Secret Hunt	(pegar pele de monstros)
Move+2	(dois passos a mais na batalha)
Jump+2	(alcaçar lugares altos na batalha)

NINJA



Esta profissão é uma das melhores, pois além de assegura ataques físicos poderosos e permite arremessar armas e objetos contra inimigos.

• **Requerimentos:** Archer Lv.3, Thief Lv.4, Geomancer Lv.2 • **Armas:** Knife, Ninja Sword, Hammer • **Armaduras:** Hat, Clothes

Habilidades

Shuriken	(jogar shuriken)
Ball	(jogar bolas mágicas)
Knife	(jogar faca)
Sword	(jogar espada)
Hammer	(jogar martelo)
Katana	(jogar katana)
Ninja Sword	(jogar espada ninja)
Axe	(jogar machado)
Spear	(jogar lança)
Stick	(jogar vara de condão)
Knight Sword	(jogar espada de cavaleiro)
Dictionary	(jogar dicionário)
Sunken State	(fica invisível quando acertado)
Abandon	(aumenta chance de esquiva)
Two Swords	(equipar duas espadas)
Move in Water	(andar sobre a água)

GEOMANCER

Esta profissão incorpora um pouco de habilidades Monk, além de magias usando os elementos do ambiente. Você poderá usar ataques fortes tanto físicos quanto mágicos.

• **Requerimentos:** Monk Lv.3 • **Armas:** Sword, Axe • **Armaduras:** Shield, Hat, Clothes, Robe

Habilidades

Pitfall	(impedir inimigo de se mover)
Water Ball	(magia com água)
Hell Ivy	(paralisar)
Carve Model	(petrificar)
Local Quake	(magia com terra)
Kamaitachi	(magia com vento)
Demon Fire	(magia de fogo)
Quicksand	(magia de areia)
Sand Storm	(magia de vento média)
Blizzard	(magia de gelo)
Gusty Wind	(magia de vento forte)
Lava Ball	(morte instantânea com fogo)
Counter Flood	(contra-atacar com magia)
Attack UP	(aumentar força das magias)
Any Ground	(andar em qualquer terreno)
Move on Lava	(andar sobre a lava)

MONK

Esta é uma profissão vantajosa, pois ao invés de armas, o personagem usa os punhos e pode causar grandes danos aos inimigos. Você terá ataques de curta e longa distância, além do poder curar seus aliados.

• **Requerimentos:** Knight Lv.2 • **Armas:** nenhuma • **Armaduras:** nenhuma

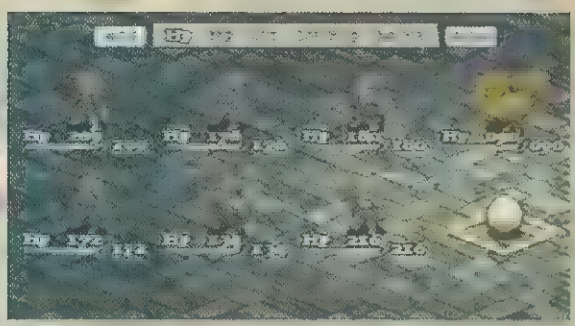
Habilidades

Spin Fist	(atacar em todas as direções)
Repeating Fist	(múltiplos socos)
Wave Fist	(soco à longa distância)
Earth Slash	(ataque com terra)
Secret Fist	(pode causar sentença de morte)
Stigma Magic	(anular status negativos)
Chakra	Restaura (encher HP e MP)
Revive	(ressuscitar personagem)
HP Restore	(encher HP ao fraquejar)
Counter	(contra-atacar)
Hamedo	(atacar após ser atacado)
Martial Arts	(ataque mais forte sem armas)

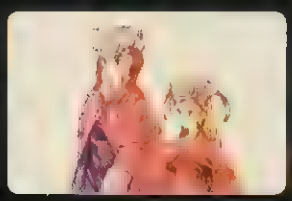
MIME

Esta profissão tem seus altos e baixos, mas pode ser de grande utilidade quando usada sabiamente. Os Mimes imitam os outros personagens e se você estiver com diferentes classes, poderá usar diferentes tipos de ataques ou magias de cura e beneficiar seus personagens no campo de batalha. Por exemplo, se você deixar um Mime atrás de um de seus personagens que esteja morrendo e usar um outro personagem para curar um outro aliado na sua frente, o Mime fará a mesma coisa.

• **Requerimentos:** Squire Lv.8, Chemist Lv.8, Summoner Lv.4, Mediator Lv.4, Geomancer Lv.4, Lancer Lv.4 • **Armas:** nenhuma • **Armaduras:** nenhuma



MEDIATOR



Esta profissão tem duas funções de grande utilidade: recrutar monstros e usar armas de fogo. Você poderá negociar com inimigos, podendo ganhar dinheiro.

• **Requerimentos:** Oracle Lv.2 • **Armas:** Knife, Gun • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe

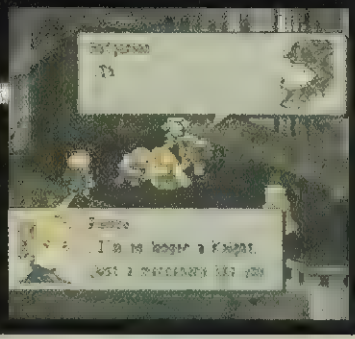
Habilidades

Invitation	(inimigo luta ao seu lado)
Persuade	(impedir a vez de alguém atacar)
Praise	(aumentar bravura)
Threaten	(diminuir bravura)
Preach	(aumentar fé)
Solution	(diminuir fé)
Death Sentence	(causar sentença de morte)
Negotiate	(receber dinheiro do inimigo)
Insult	(faz alvo só atacar e perseguir)
Mimic Daravon	(faz inimigo dormir)
Finger Guard	(protege da habilidade Talk)
Equip Gun	(equipar arma de fogo)
Train	(recrutar inimigos com pouco HP)
Monster Talk	(falar com monstros)

CAPÍTULO I: THE MEAGER

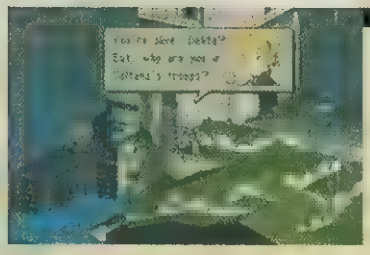
A guerra dos leões

Ao começar a aventura, você poderá escrever seu nome, o mês e o dia em que nasceu. A aventura terá início dentro do Orbonne Monastery, com a princesa **Ovelia** e sua escolta de cavaleiros. Ao acabar de rezar, uma guerreira entra ferida no recinto para avisar que um bando de cavaleiros estão querendo invadir o lugar. A guerreira Agrias defenderá a princesa, juntamente com o mercenário Gafgarion, Ramza (você) e alguns cavaleiros. **Ramza** está para se tornar um cavaleiro e nesta batalha você apenas o controlará. Fique distante dos inimigos e jogue pedras se possível. Gafgarion e Agrias praticamente cuidarão dos inimigos.



PARTE-A Memórias de uma guerra

Ao vencer esta batalha, todos descobrem que era apenas uma distração para o cavaleiro Delita seqüestrar a princesa Ovelia. Ramza conhece **Delita** e se lembra do que aconteceu no passado, dando início ao primeiro capítulo do jogo.



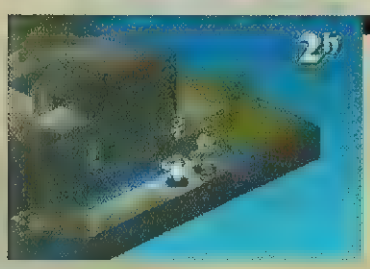
Este primeiro capítulo será todo baseado nas lembranças de Ramza, de quando ele ainda treinava na **academia** militar para tornar-se um cavaleiro junto com seu amigo Delita. Na época, muitos recrutas estavam sendo convocados para participar do final da guerra dos cinqüenta anos. Essa guerra deixou milhares de pessoas desabrigadas, famintas e sem dinheiro, ocasionando rebeliões nas cidades.

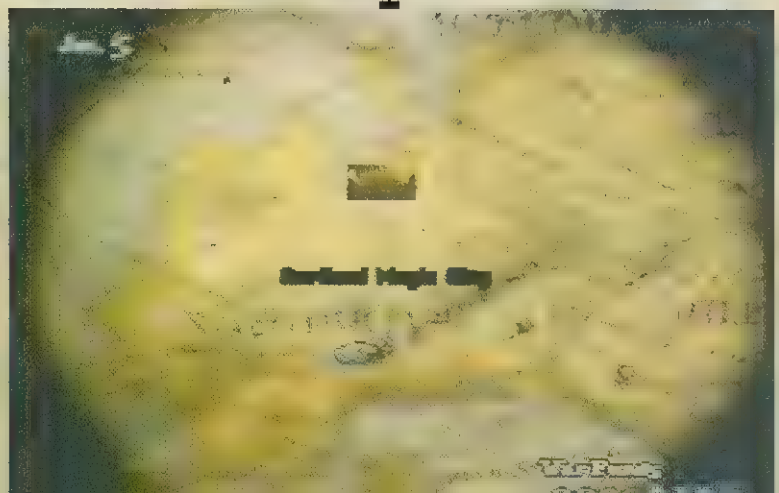
A primeira missão de Ramza e seus amigos é acabar com os ladrões na cidade. Você automaticamente se unirá a quatro personagens da profissão Squire e dois Chemists (descreveremos estes personagens apenas pelo nome de suas profissões).

PARTE-B Iniciando a caçada aos traidores

Monte sua equipe para ter sua primeira batalha controlando todos os personagens. Aproveite para se familiarizar com o sistema de batalha e ações do jogo. Lembre-se sempre desta regra, procure atacar primeiro os inimigos que possuem ataques de longa distância e então os mais fortes.

Vencendo a primeira **batalha**, você receberá dinheiro e possivelmente alguns itens. Em seguida será enviado para a tela do **mapa**. Todas as vezes que vencer uma batalha ou cumprir um evento, salve seu progresso no jogo. Também atualize a evolução de seus personagens na opção Formation. Entre em Gariland Magic City para comprar itens e equipamentos no Shop, em seguida vá para Mandalia Plains, onde Ramza terá uma lembrança de seus irmãos e ele ao lado de seu pai no leito de morte. Ao final desta lembrança, entre em Mandalia Plains para encontrar uma pessoa sendo atacada por bandidos.

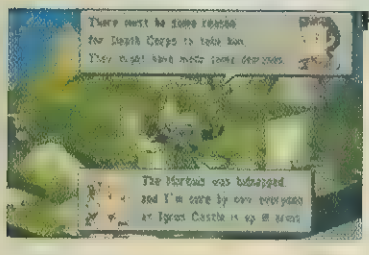




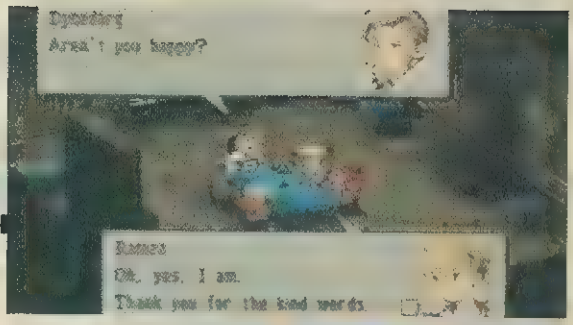
PARTE-C O resgate do Marquês Gustav

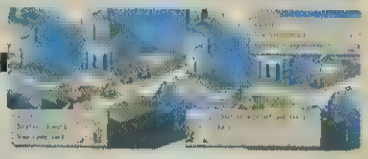
Para ganhar esta batalha você não poderá deixar que Algus morra (escolha a segunda opção preferencialmente).

Mantenha um Chemist perto de Algus para usar itens de cura se necessário. Vencendo esta batalha, Algus se apresentará e ficará muito feliz ao saber que Ramza é da família Beoulve e pedirá sua ajuda para resgatar o Marquês Gustav, que foi raptado pelo Death Corps.



Sua próxima parada será no Igros Castle, onde acontecerá uma conversa com Dycedarg, que o enviará para encontrar o Marquês Gustav. Antes Ramza se encontrará com seus irmãos Zalbag e Alma, e Teta a irmã de Delita.

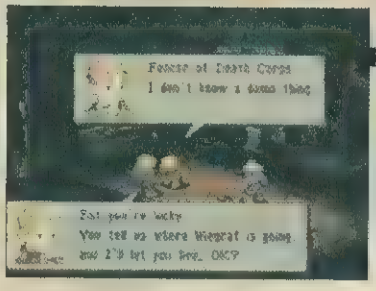




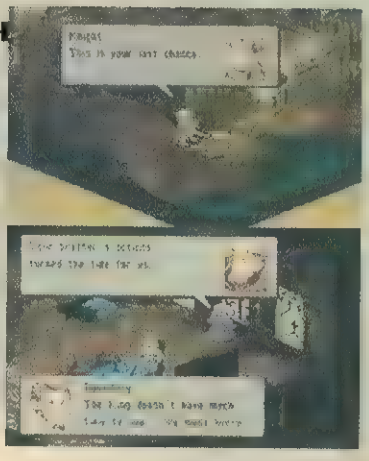
Ao voltar para a tela do mapa, compre novos itens (Potions e Phoenix Downs).

PARTE-D Conflito com o líder dos Death Corps

Aproveite para evoluir seus personagens e aprender o máximo de habilidades com os Chemists. Feito isso, vá para Sweegy Woods. Nas batalhas a seguir, os personagens Delita e Algus serão controlados pelo computador e você controlará o resto do grupo. Esta batalha será fácil, mantenha seus personagens juntos e ataque os inimigos com tudo.



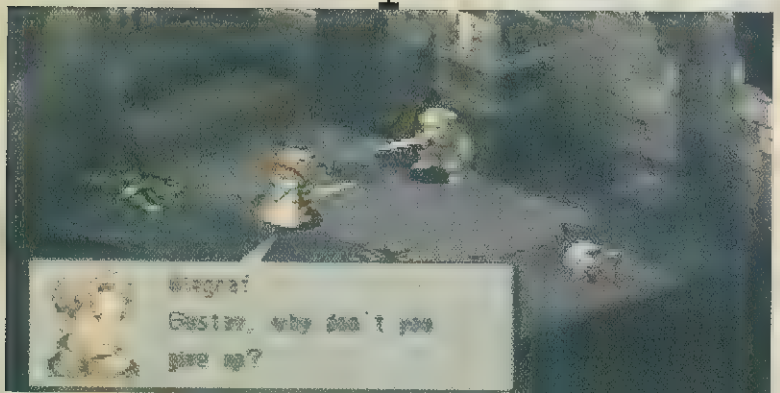
Depois vá para Dorter Trade City, onde haverá uma cavaleiro procurando por Gustav. Delita reconhecerá o homem, trata-se de Wiegraf, líder dos Death Corps. Esta batalha será um pouco difícil, portanto é bom você já ter evoluído seus personagens.



Vencendo a batalha, Algus interrogará um prisioneiro para saber o que Wiegraf procura e onde ele está. Depois evolua seus personagens e atualize seus equipamentos. Então vá para o Zeklaus Desert.

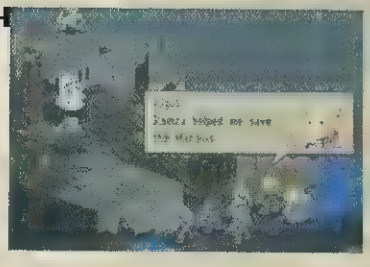
PARTE-E O novo confronto com Wiegraf

Ramza e seus amigos encontrarão membros da Death Corps conversando. Leve alguns Archers para facilitar a batalha, em seguida surgirá uma cena com Wiegraf libertando Gustav. Ramza chegará em seguida e deixará Wiegraf ir embora, já que ele libertou Gustav e mostrou que os Death Corps não foram os responsáveis.



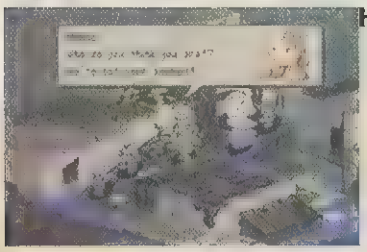
Feito isso, volte para o Igros Castle. Chegando lá, Dycedarg pedirá explicações pelas atitudes de Ramza e Delita tentará assumir a culpa. Também aparecerá Larg, um estranho que terá uma conversa estranha com Dacydarg, após enviar Ramza ao Thieves Fort.

Chegando ao Thieves Fort, você encontrará um bando de ladrões tramando um seqüestro. Para vencer esta batalha, derrote a líder Miluda (ela é irmã de Wiegraf).

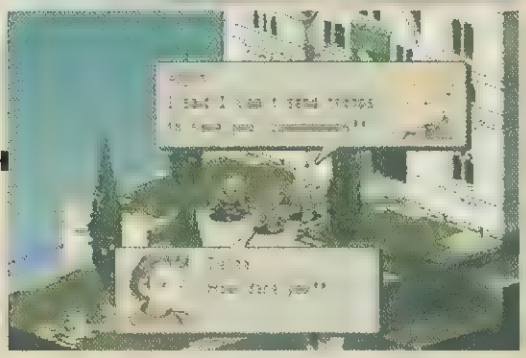


PARTE-F O seqüestro de Teta

Durante a batalha ela e Algus comentarão a respeito de suas crenças, onde Algus afirma que os nobres são criaturas de Deus e os pobres não passam de meros animais. **Miluda** acredita que todos os homens são iguais perante Deus. Ao vencer a batalha, Delita e Ramza ficarão em dúvida se Miluda é realmente sua inimiga e deixa a mulher fugir. Em seguida acontecerá uma cena onde o castelo da família de **Ramza** estará sendo invadido e a irmã de Delita será seqüestrada. Dycedarg acusará os Death Corps.



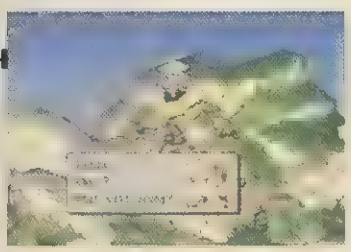
Antes de voltar ao castelo, tire todos os equipamentos de Algus. Ao saber do seqüestro de Teta, **Delita** ficará furioso. Teta é sua única família e ele fará de tudo para recuperá-la. Algus não concorda com a atitude de Delita, por em risco várias vidas para salvar sua irmã.



PARTE-G Os verdadeiros traidores

Após o confronto, saia de Igros Castle para ver uma cena onde Delita e Ramza decidirão salvar Teta. Aproveite para habilitar novas profissões e habilidades, só então vá para Lenalia Plateau.

Chegando na região, Miluda aparecerá com novos companheiros. Derrote a líder **Miluda** para vencer esta batalha, mas antes ela deixará Delita indeciso em seus ideais de servir os nobres. Ramza não entende por que ela preferiu morrer lutando ao invés de desistir. Em seguida vá para Fovoham Plains, onde **Wiegraf** estará com a irmã de Delita, que foi seqüestrada por engano, e receberá a notícia de que Miluda está morta. Em seguida Ramza e Delita chegarão ao esconderijo, iniciando uma batalha onde Ramza explicará que Teta não é uma Beoulve.



Esta batalha será um pouco difícil caso não tenha evoluído seus personagens. Tente atacar Wiegraf com tudo que tiver e ele fugirá.

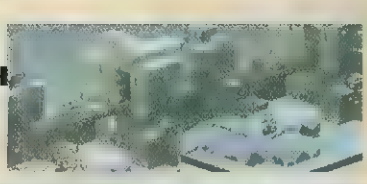
PARTE-H Voltando aos tempos atuais

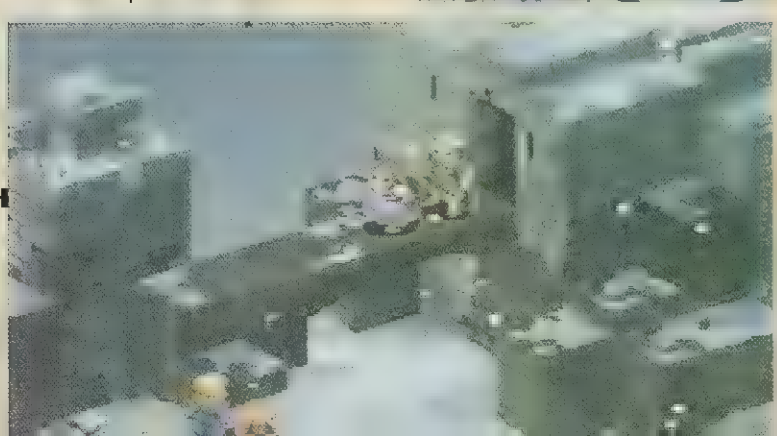
Mas antes contará que o seqüestro do Marquês foi uma armadilha para criar um conflito, mas Ramza não acredita que seu irmão Dycedarg tenha tramado isso. Delita não encontrará sua irmã e ficará muito triste.

Após a batalha, compre novos itens e equipamentos, depois siga para o Fort Zeakden. Chegando lá, Wiegraf estará usando a irmã de Delita como escudo contra Algus e Zalbag. Delita e Ramza chegarão em seguida, para ver Zalbag mandar **Algus** matar Teta e Wiegraf.

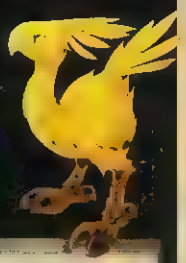
Zalbag irá embora e você enfrentará Algus e alguns guerreiros, Delita estará furioso e ameaçará Ramza por enganá-lo.

Ao vencer a batalha, o lugar começará a explodir e Ramza verá Delita **desaparecer** na explosão, pensando que ele morreu. Assim termina o primeiro capítulo e as lembranças de Ramza a respeito de Delita.





CAPÍTULO II: THE MANIPULATOR & SUBSERVIENT



A ambição dos reinos

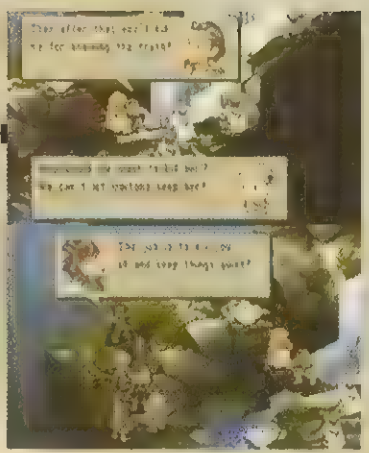
Voltando ao **presente**, Ramza explicará a Gafgarion e aos demais quem é Delita. Agrias precisará encontrar a princesa Ovelia o quanto antes e precisará de toda ajuda possível. Sem a princesa, uma nova guerra poderá acontecer e todos os reinos entrarão em conflito, culpando uns aos outros por conspirarem. Ainda que a verdadeira intenção de Delita não seja previsível, Ramza acredita que seu amigo tenha um bom motivo para fazer o que fez. Enquanto isso, **Agrias** terá que correr contra o tempo.

PARTE-A O reencontro com Delita e Ovelia

Sua próxima parada será Araguay Woods, onde encontrará o chocobo **Boco** sendo atacado por goblins. Salve-o dos goblins (escolha a segunda opção), para Boco entrar em sua equipe. Evolua seus personagens e compre alguns Hi-Potions e Phoenix Downs, caso tenha habilitado as habilidades necessárias. Tire os equipamentos de Gafgarion e depois vá para Zirekile Falls.

Nesta região estará **Delita** e a princesa Ovelia sendo cercados por alguns cavaleiros Hokuten. Sabendo da recompensa, Gafgarion se unirá aos inimigos e você terá que enfrentá-lo. Delita dirá a Ramza que os Hokuten planejam matar a princesa para criar uma nova guerra. Para vencer esta batalha, você terá de proteger a princesa Ovelia.

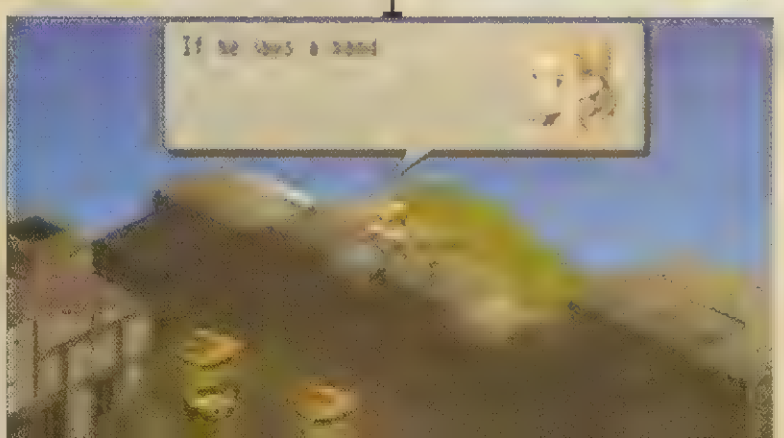
Durante a batalha Delita dirá que não seqüestrou a princesa por dinheiro, mas sim para protegê-la.



PARTE-B A traição de Gafgarion

Gafgarion dirá o contrário para confundir Ramza. Ao fim da batalha, Delita pedirá para proteger a princesa, mas Agrias não permitirá.

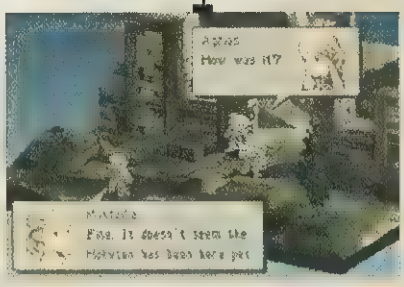
Sua próxima parada será em Zaland Fort City, onde encontrará um jovem chamado **Mustadio**. Ele estará sendo perseguido por bandidos. Independente de ajudá-lo ou não, ele entrará em sua equipe. Ao vencer a batalha, Mustadio contará sobre uma civilização perdida onde a deusa Ajora viajava com caravelas flutuantes e humanos robôs nas cidades. Mustadio também mostrará sua arma, um tipo de pistola mágica que ataca a longa distância. Por causa dos conhecimentos de Mustadio que a **Bart Company** o estava perseguindo, então ele precisa ver o Cardeal da cidade de Lionel para resgatar o seu pai.



PARTE-C Encontrando o jovem Mustadio

Seu próximo objetivo será Bariaus Hill, onde Ramza escutará uma conversa entre Agrias e a princesa **Ovelia** a respeito de Alma.

Após a conversa, entre novamente em Bariaus Hill para entrar em uma batalha difícil se você não levar alguns Archers. Após a batalha, você verá uma cena da conversa entre Gafgarion e Dycedarg. Tudo indica que o irmão de Ramza está tramando algo maior que uma guerra.



Na cena seguinte, **Ramza** e seus amigos chegarão ao Lionel Castle. Lá eles encontrarão o Cardeal Draclau, que contará sobre a lenda das pedras do zodíaco, onde doze guerreiros lutaram contra o demônio Lucavi. No entanto, o Cardeal Draclau afirma que isto não é lenda e Mustadio mostra uma das doze pedras do zodíaco. Ele pode criar armas poderosas usando a força desta pedra, por isso a Bart Company capturou seu pai para forçá-lo a entregar a pedra.

PARTE-D Os capangas da Bart Company

Ramza decide ajudar Mustadio, deixando Agrias e a princesa Ovelia com o Cardeal Draclau.

Voltando ao mapa, atualize o equipamento de seus personagens e siga para Zigolis Swamp, onde enfrentará alguns monstros em uma pântano envenenado.

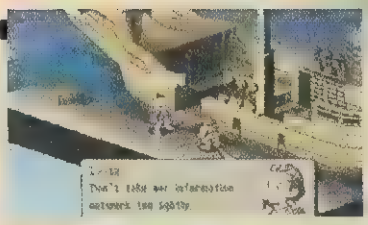
Não entre na água e se você quiser ganhar esta batalha facilmente, use Phoenix Down e magias de cura nos inimigos (eles são mortos-vivos e serão destruídos). Em seguida vá para **Goug Machine City**, onde Mustadio pedirá para se encontrar com Ramza em um lugar com pouca gente.

Ramza estranha o atraso de Mustadio, que chegará em seguida acompanhado do bando **Bart Company**. Rudvich é o líder e pedirá a pedra do zodíaco, ameaçando Besradio, o pai de Mustadio.

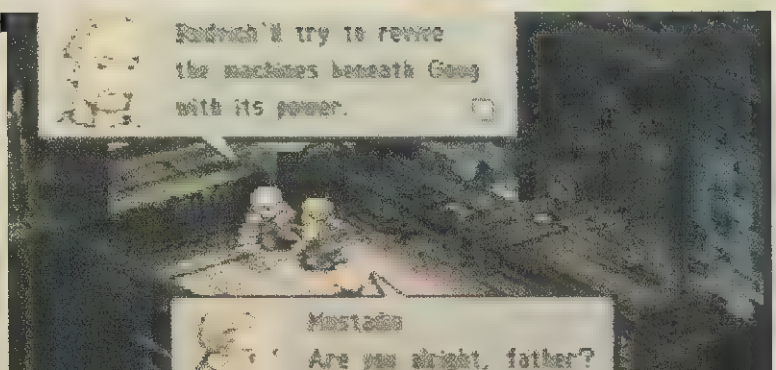
PARTE-E O resgate de Agrias e Ovelia

Sem alternativa, Mustadio mostra onde escondeu a pedra do zodíaco e em seguida você terá uma batalha. Vencendo-a, Mustadio **conversará** com seu pai e dirá que a pedra que entregou era falsa. A vida de Agrias e da princesa Ovelia correm perigo, já que a Bart Company se dirige para o Lionel Castle.

Tudo indica que o Cardeal Draclau é um dos que pretende reunir as pedras do zodíaco para criar uma nova guerra. Mustadio se tornará um personagem controlável e você viajará de navio por trás do Lionel Castle, para evitar qualquer confronto. Mas em seu caminho estará Warjilis Trade City, onde Ramza encontrará **Delita**.



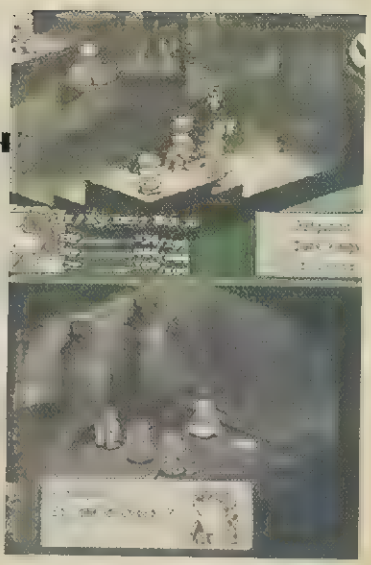
Ele dará alguns conselhos para Ramza a respeito de salvar a princesa Ovelia e irá embora. Atualize o equipamento de seus personagens e siga para Bariaus Valley, onde verá uma cena da conversa de Gafgarion com o Cardeal Draclau e Rudovich.



PARTE-F Forjando uma execução

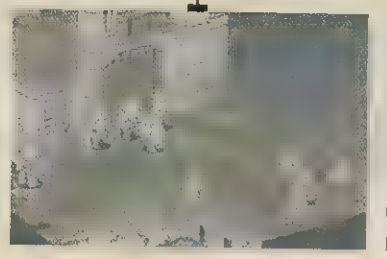
Sua próxima parada será em Bariaus Valley, onde Agrias está sendo perseguida. Proteja Agrias e mate todos os inimigos para descobrir que a princesa Ovelia será executada, por isso precisam se apressar. **Agrias** se tornará uma personagem controlável, atualize seus equipamentos e evolua seus personagens o mais que puder. Só então vá para **Golgorand Execution Site**.

Seu grupo chegará antes da execução, mas então Gafgarion revela que tudo isso era uma farsa para atraí-los. Esta batalha será um pouco difícil, portanto salve seu progresso antes de entrar nesta batalha. Ao vencê-la, você terá acesso ao Lionel Castle mas verá uma cena onde Delita está com a princesa Ovelia. Em seguida o Cardeal Draclau aparecerá com um homem chamado Vormav. Este revela que a princesa Ovelia verdadeira morreu a muito tempo e usaram uma jovem para substituí-la (nem mesmo a falsa princesa sabia disso).



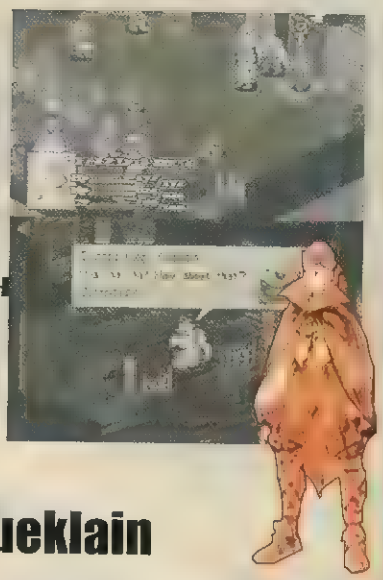
PARTE-G O segredo da princesa Ovelia

Todos estão dispostos a fazer a falsa princesa Ovelia assumir o trono para concretizarem seus ideais. Chegando ao portal de Lionel Castle, Ramza será **encurralado** por Gafgarion (é bom você ter evoluído seus personagens, pois esta batalha será muito difícil). Com Ramza você terá que abrir o portão, para isso você terá que sobreviver aos ataques de Gafgarion e chegar na alavanca de madeira na parede abaixo. Além disso, você terá que acabar com todos, inclusive Gafgarion.



Conseguindo vencer esta batalha, salve seu progresso em um slot diferente no Memory Card (caso você esteja fraco demais para vencer as batalhas seguintes, use o save anterior para evoluir e continuar).

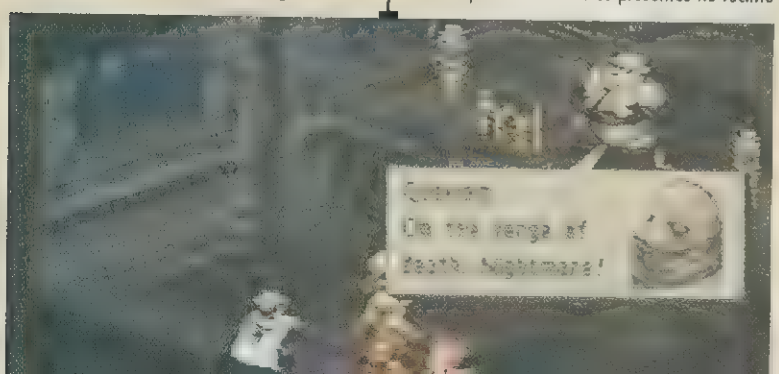
Na batalha seguinte você enfrentará o Cardeal **Draclau**, que após falar algumas de suas verdadeiras intenções, usará uma das pedras do zodíaco para se transformar no demônio Queklain.



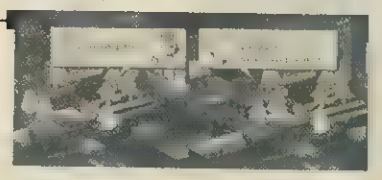
PARTE-H Enfrentando o demônio Queklain

Este inimigo é muito poderoso, portanto é bom você ter evoluído bastante para aprender as habilidades Auto Potion, além de ter muitos Hi-Potions ou X-Potions em seu estoque. Leve personagens que ataque de longe, além de um Chemist com todas as habilidades para usar em caso de emergência.

Ao vencer **Queklain**, ele explodirá e a pedra do zodíaco voltará ao normal. Na cena seguinte, dentro do castelo de Zeltania, Delita se apresenta ao nobres alegando ter cumprido sua missão de resgatar a princesa Ovelia. Ele também trouxe um prisioneiro, o qual confessa que um dos nobres presentes no recinto foi o mandante do crime. O ministro Gelwan se manifestará alegando que é inocente, mas Delita o julga **culpado** por traição e o mata.



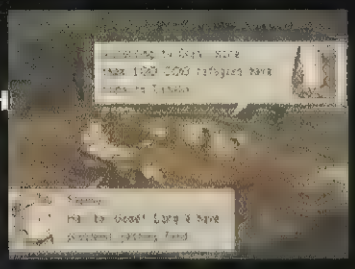
Desta forma se encerra o segundo capítulo, onde a falsa princesa está sendo manipulada para assumir seu lugar no trono. Mas muitos alegavam que a princesa Orinas era a verdadeira princesa a assumir o trono. Assim começa o que viria a ser a Guerra dos Leões.



CAPÍTULO III: THE VALIANT

As treze pedras do zodíaco

O terceiro capítulo começa com os primeiros resultados da guerra: a morte de centenas de pessoas. Apenas uma pessoa está preocupada com a sobrevivência dos refugiados e com a economia dos reinos. Grande parte dos muitos refugiados podem ser enviados para os campos de batalha, ou morrerão por malnutrição. Enquanto isso, a fome se alastra por todos os reinos e são poucos os lugares onde os vestígios da guerra ainda não chegaram.

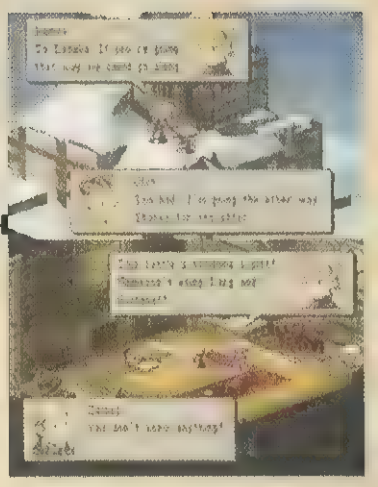


PARTE-A Salvando o filho de Orlandu

Voltando ao mapa, atualize seus personagens com novos equipamentos. Evolua um pouco seus personagens e procure aprender a habilidade Secret Hunt do Thief, pois você poderá trocar as peles de monstros por itens nos Fur Shops.

Após evoluir seus personagens, siga para Goland Coal City, onde encontrará um jovem chamado **Olan** sendo atacado por muitos bandidos (ele descobriu o esconderijo dos bandidos por acaso). Ramza e seus amigos chegarão e **ajudarão** Olan. Esta batalha não apresentará muitas dificuldades.

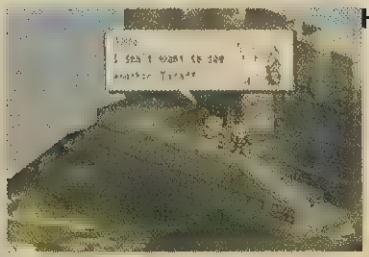
Ao vencê-la, Olan fica surpreso ao saber que Ramza é da família Beoulve mas em seguida ele vai embora. Sua próxima parada será em Lesalia Imperial Capital, onde Ramza encontrará seu irmão Zalbag.



PARTE-B O traidor da família Beoulve

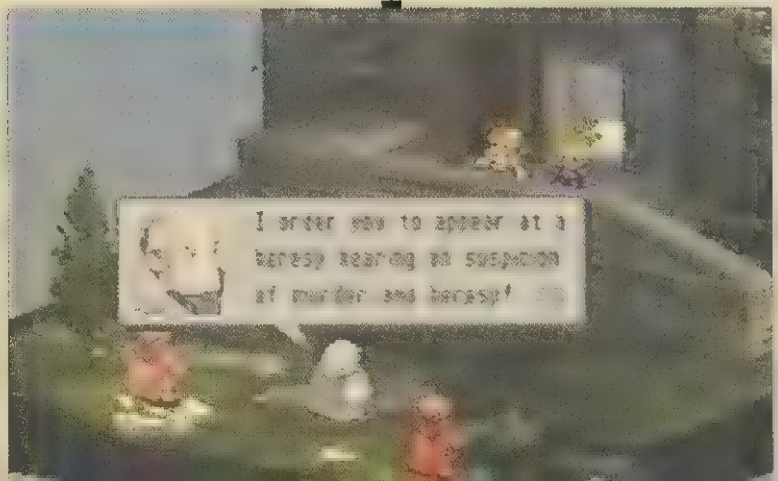
Ramza perguntará se ele pode parar a guerra, alegando que é tudo uma maneira de jogar o reino de Larg e Goltana um contra o outro.

Zalbag não acreditará ao saber que seu irmão Dycedarg é o autor desta trama. Assim que você sair da cidade, encontrará **Alma**. Ele falará sobre as atitude de Delita seqüestrar a princesa e depois salvá-la.



Pouco depois da conversa, **Zalmo**, o caçador de hereges, aparecerá para levar Ramza, acusando de matar o Cardeal Draclau para roubar a pedra do zodíaco e entregá-la ao demônio. Uma batalha terá início e Alma se unirá à sua equipe.

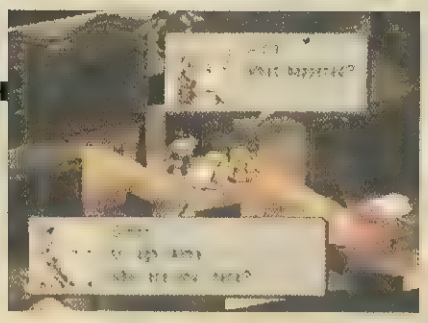
Você pode acabar com a luta matando Zalmo. Feito isso, Ramza está disposto a descobrir qual a ligação de Delita com a igreja. Alma quer ir com Ramza, pois ela sabe como entrar na biblioteca subterrânea da igreja, onde se encontra uma das pedras do zodíaco.



PARTE-C A invasão do Orbonne Monastery

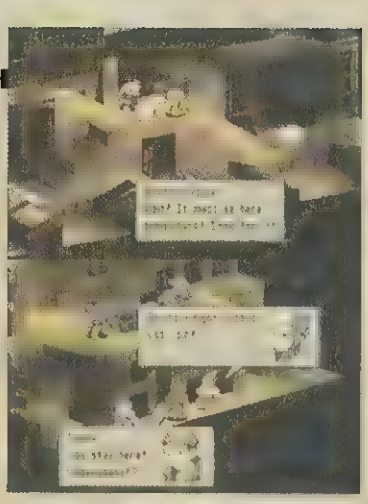
De volta ao mapa, compre muitos Hi-Potions ou X-Potions, se já os tiver habilitados, além de Phoenix Downs e equipamentos, depois salve seu progresso e vá para o Orbonne Monastery.

Ao chegar na biblioteca subterrânea, Alma encontrará o padre Simon caído. Depois de explicar que o Orbonne Monastery foi invadido, e que o nobre Funeral está pretendendo ganhar a confiança do povo para criar seu exército, Ramza ouvirá vozes.



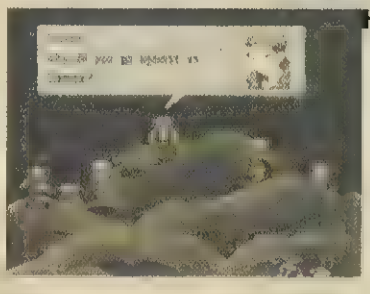
Salve seu progresso em um slot diferente do Memory Card e a seguir leve seus melhores personagens na batalha, pois você terá que derrotar todos o inimigos.

Ao vencer esta batalha, a seguinte será contra Izlude que é muito forte. Leve personagens com ataques a longa distância e equipados com armaduras.



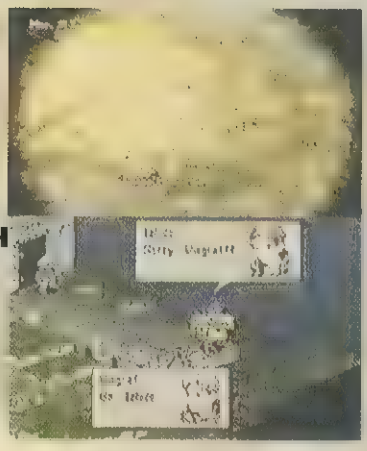
PARTE-D A transformação de Wiegraf

Durante a batalha, Izlude dará detalhes do por que reunir as pedras do zodíaco, pois o plano é ressuscitar a deusa Ajora para criar o mundo de deus. Mas para isso, centenas de pessoas devem morrer o motivo pelo qual a guerra está sendo usada. Ao derrotar Izlude, ele fugirá para procurar a pedra do zodíaco.



Logo em seguida, Alma será seqüestrada por Izlude e Wiegraf ficará para impedir Ramza e seus amigos. Esta batalha exigirá muita paciência, pois Wiegraf sobreviveu àquela explosão junto com Delita e está muito mais forte. Concentre seus ataques nele e vencendo a batalha, Wiegraf fugirá muito ferido.

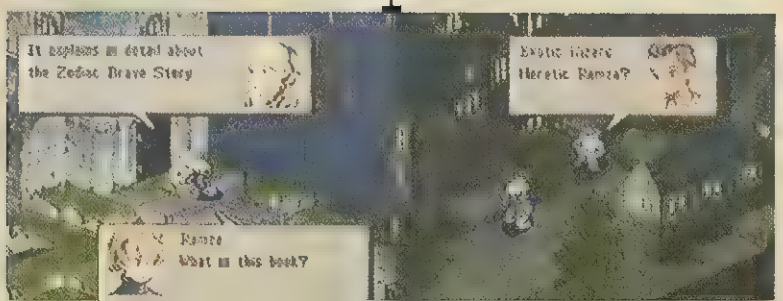
Do lado de fora do Orbonne Monastery, ele estará prestes a morrer mas a pedra do zodíaco que ele carrega lhe dará uma segunda chance incorporando-o ao demônio Velius.



PARTE-E O caminho para Yardow Fort City

Após a partida de Velius, o padre Simon aparecerá para entregar o livro Germonik, que explica com detalhes sobre a deusa Ajora e sua ligação com as pedras do zodíaco.

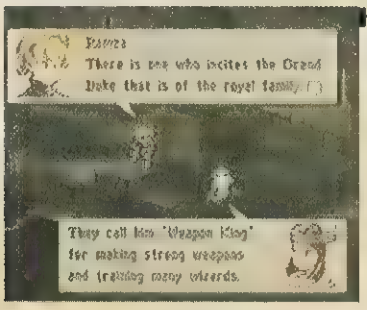
Pouco depois da morte de Simon, Ramza será parado por um estranho que pergunta se ele leu o livro Germonik (responda a primeira opção). Indo para qualquer lugar do mapa, você verá uma cena com Delita e Ovelia. Em seguida, compre novos equipamentos e itens para ir até Grog Hills. Você enfrentará uma batalha contra alguns ladrões. Ao acabar com todos, você se encontrará com Olan. Ele quer se aliar a Ramza para evitar a guerra e depois irá embora. Seu próximo objetivo Yardow Fort City. Aqui você encontrará Malak e Rafa, dois irmãos com poderes misteriosos.



PARTE-F Encontrando os irmãos Malak e Rafa

Você terá que salvar **Rafa** dos guerreiros de Riovanes, já que Malak acredita que sua irmã é uma traidora.

Antes de entrar no Riovanes Castle, salve seu progresso em um slot diferente. Acontecerá uma cena onde os nobres estão conversando, mas há um desentendimento entre eles, no qual **Vormav** se irrita ainda mais ao saber que seu filho perdeu uma das pedras do zodíaco.



Ao tentar um acordo, Vormav se transforma em um demônio e mata a todos, inclusive seu próprio filho. Enquanto isso, na entrada do castelo, você encontrará Malak. Nesta batalha, derrote a todos e Malak fugirá, sendo seguido por Rafa.

Aparecerá um sobrevivente do ataque do demônio e você poderá entrar no castelo. Na cena seguinte, Alma estará no calabouço e ouvirá gritos.

PARTE-G Enfrentando o demônio Velius

Um dos guardas abrirá a porta para avisar sobre um demônio e a manda escapar. Antes da batalha começar, é bom você estar bem evoluído com Ramza, equipado com as habilidades Auto Potion, Move HP UP e muitos X-Potions estocados.

Você terá uma batalha solo contra **Wiegraf**. Ao conseguir vencê-lo, ele se transformará e evocará mais demônios para a batalha. Seus personagens devem estar com as mesmas habilidades de Ramza e bem evoluídos, ou não vencerá o demônio **Velius**. Esta é a batalha mais difícil de todo o jogo, conseguindo vencê-la aparecerá uma cena onde Alma encontra o filho de Vormav, que morre pouco depois de entregar uma pedra do zodíaco.

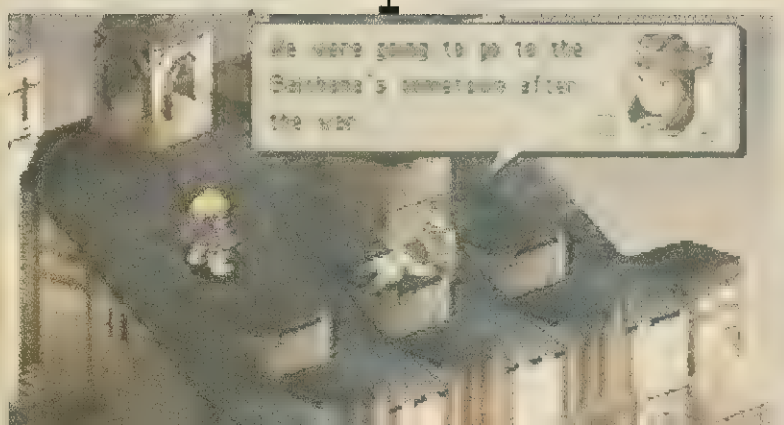
Vormav levará Alma, que deixara a pedra do zodíaco cair. Na próxima batalha, Rafa estará no telhado do castelo e Malak aparecerá para ouvir a verdade que sua irmã tentava lhe dizer.

PARTE-H O Marquês Elmdor e as assassinas

Barinten, o mentiroso que iludiu Malak, tentará matar Rafa. Mas Malak morrerá no lugar de sua irmã. Ramza aparecerá em seguida, mas duas assassinas também surgirão em companhia do **Marquês Elmdor**.

Esta batalha é um pouco difícil, pois você terá que proteger Rafa a qualquer custo. Se tiver um Ninja em sua equipe, será bem mais fácil vencer esta batalha. Mate uma das assassinas e o Marquês Elmdor fugirá.

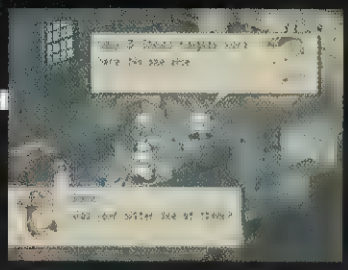
Após a batalha, **Rafa** sentirá a força da pedra do zodíaco que carrega consigo e a usará para trazer Malak devolta à vida. Em seguida, Ramza entrará na sala onde Alma foi seqüestrada por Vormav e encontrará mais uma pedra do zodíaco. Malak e Rafa se unirão à sua equipe e ajudarão a resolver os mistérios da deusa Ajora e das pedras do zodíaco, encerrando o terceiro capítulo.



CAPÍTULO IV: SOMEBODY TO LOVE

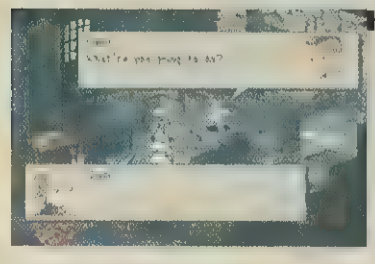
Desfazendo o grande mal

Neste último capítulo Ramza conversará com Rafa e Malak para saber onde Alma poderia estar. Enquanto isso, ocorrerá uma cena entre Olan e seu pai Orlandu. Eles planejam dar um fim a esta guerra, mas não podem se expor ao inimigo. Tudo indica que Orlandu está bem intensionado, pois ele é o único que pensa no sofrimento do povo não entendendo a atitude de seus companheiros. Confira a seguir o desfecho deste super jogo, onde ainda há muito a se explorar.

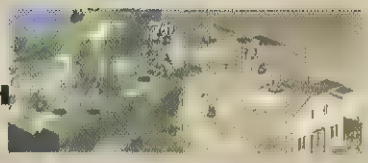


PARTE-A Enfrentando a irmã de Izlude

Você voltará para o mapa do mundo, aproveite para comprar novos equipamentos e itens. Procure evoluir mais seus personagens e habilitar as profissões restantes. A profissão Squire de Ramza ganhou uma nova habilidade e você poderá aprender a habilidade Ultima se tiver aprendido todas as outras.



Visite o Bar das cidades e procure por mais tesouros, salve seu progresso e vá para Doguols Pass. Haverá uma batalha fácil neste lugar, ao vencê-la siga para Bervania Free City, mas antes equipe a habilidade Maintenance em todos os personagens possíveis ou Arrow Guard para os que não tiverem a habilidade anterior.



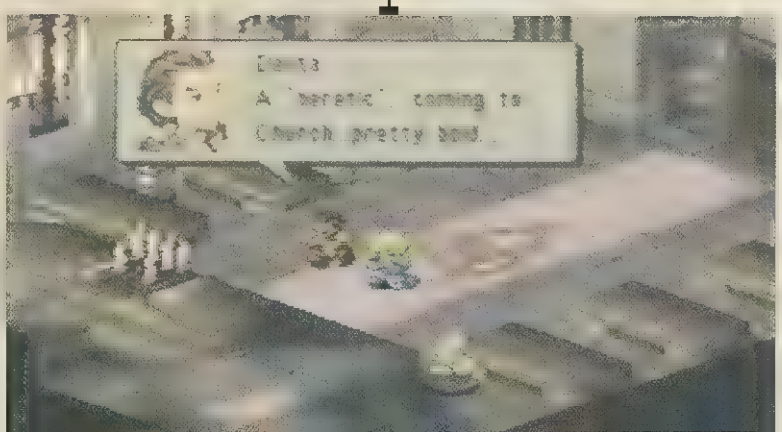
Nesta cidade você terá uma batalha contra Meliadoul, a irmã de Izlude. Esta guerreira estará acompanhada, concentre seus ataques em Meliadoul e ela fugirá.

PARTE-B A revelação dos planos de Delita

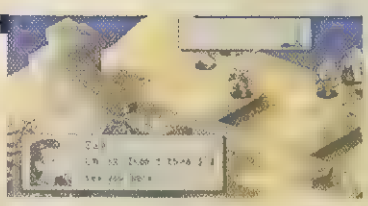
Siga para Finath River e prepare-se para enfrentar muitos monstros poderosos (especialmente chocobos). Ao vencer esta batalha, você verá uma cena de Ramza e Delita conversando na igreja.

Delita revela que sua missão é matar Orlandu e Goltana, mas não exatamente do jeito que Ramza imagina.

Além disso, Delita revelará que está usando Ovelia para realizar suas intenções de se tornar rei e pertencer à nobreza. Pouco depois Zalmo aparecerá e Delita se unirá a sua equipe. Procure acabar com Zalmo para vencer esta batalha.

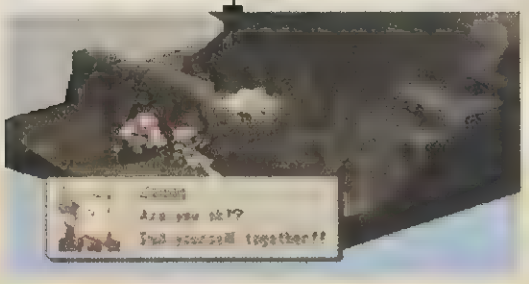


Em seguida Delita apresentará Balmafula, a mulher que o está ajudando. Logo em seguida Ramza irá embora. Salve seu progresso e siga para o Bed Desert. Aqui você encontrará o guerreiro Balk, ele envenenará todo o seu grupo. Use um Antidote e concentre seus ataques em Balk. Ao vencê-lo, acontecerá uma cena onde Orlandu está sendo acusado de traição e será preso por conspirar contra o rei Goltana.



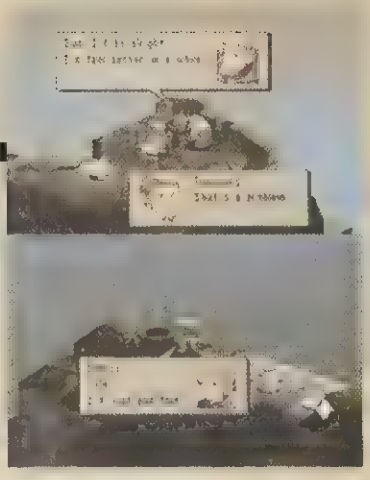
PARTE-C Conflitos na família Beoulve

Siga para Bethla Garrison e escolha entre atacar pela muralha do sul ou norte (cada uma contém uma batalha diferente). Não importa a batalha que escolher, vencendo-a a cena mudará para **Zalbag** e seu irmão Dycedarg.



A água dos poços foi envenenada e todos estão morrendo, inclusive o rei Larg. Dycedarg acaba se revelando o traidor que Ramza havia dito, quando Zalbag o vê matando o rei Larg e **desmaiando** em seguida. Sua próxima batalha será na represa, onde as comportas devem ser abertas.

Salve seu progresso em um slot diferente e continue. Nesta batalha você terá que abrir a comporta da represa (você pode atrair os inimigos para diante da represa e abrir a comporta para acabar com todos de uma só vez).

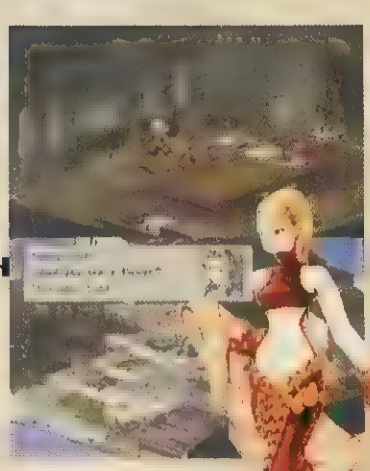


PARTE-D Encontrando a jovem misteriosa

Abrindo a comporta da represa, Olan e Balmafula salvarão Orlandu, que então se unirá a seu grupo. **Delita** acaba com o príncipe Goltana e coloca a culpa em Cid (Orlandu). Uma cena indicará para você ir à Limberry, para resgatar Alma. Um novo caminho se abrirá.

Volte para Bervenia, lá você encontrará novos equipamentos, faça o mesmo quando chegar em Zeltenia. Sua próxima parada será Zarghidas Trade City. Nesta cidade você encontrará a personagem **Aerith** do jogo Final Fantasy VII. Compre uma flor dela e depois entre na cidade. Vá para Germinas Peak, onde terá que enfrentar alguns inimigos.

Antes de ir para a próxima parada, entre em uma batalha aleatória em germinas Peak com a habilidade Move-Find Item disponível em algum personagem. Tenha certeza que o personagem que estiver com esta habilidade tenha o status Brave muito baixo.

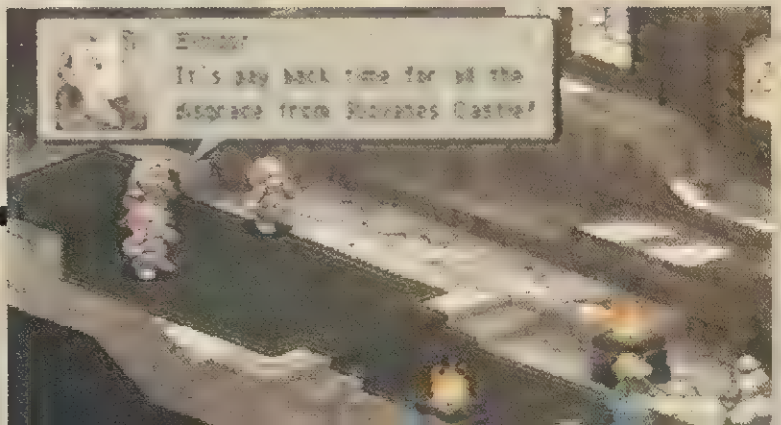


PARTE-E Batalhando com os espíritos

Salve seu progresso e vá para o topo do lugar, onde encontrará a Vanish Mantle (ele a torna invisível, mas caso encontre um Potion dê loading no último Save para recomeçar esta batalha). Sua próxima parada será Poeskas Lake.

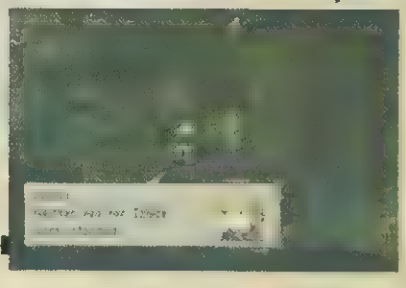
Você encontrará inimigos mortos-vivos, vencendo-os você verá uma cena com Dycedarg. Depois disso, o caminho para Limberry Castle estará acessível. A primeira batalha neste castelo será nos portões de entrada. Vencendo, aparecerá uma cena com **Elmdor**.

Antes de continuar, salve seu progresso em um slot diferente e deixe Ramza com a profissão Squire e equipe o Angel Rings em todos os personagens que pretende levar para a batalha. Se você quiser aprender a habilidade **Ultima** da profissão Squire, prepare Ramza para uma batalha muito difícil.



PARTE-F O confronto com o Marquês Elmdor

As assassinas usam ataques muito fortes. Mate as assassinas e elas se transformarão em demônios, espere estes demônios usarem a magia Ultima em Ramza e ele aprenderá se sobreviver ao ataque. Se não conseguir tal façanha, concentre seus ataques em Elmdor e ganhando, você irá ao porão e terá outra batalha com ele, mas desta vez ele estará transformado em um demônio.



Meliadoul o ajudará nesta batalha. Acabando com a criatura, você receberá mais uma pedra do zodíaco e Meliadoul se unir à sua equipe. Limberry Castle se tornará uma área normal do mapa, mas quando você tentar sair da cidade verá algumas cenas.

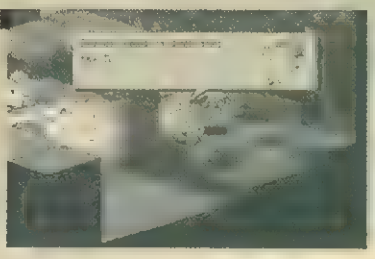
Em seguida verifique o mapa para notar que o Igros Castle ficou vermelho, vá para lá. No caminho, pare em Gariland e compre Jade Armlets. Em Igros, Ramza abrirá o portão, mas quando entrar no castelo ele irá direto para uma batalha.

PARTE-G A aventura do cavaleiro Beowulf

Leve Agrias, Orlandu e Meliadoul para não ter problemas com Dycedarg. Vencendo a batalha você resgatará Zalbag. Mas Dycedarg se transformará no demônio Adramelk e matará Zalbag.

Você terá que lutar com este demônio e vencendo-o, receberá mais uma pedra do zodíaco. Feito isso, chegou o momento de realizar os eventos paralelos para pegar personagens secretos, mas o personagem Mustadio deve estar vivo em seu grupo.

Vá para Goug e fale com Besrodio (o pai de Mustadio), ele vai lhe mostrar uma bola de ferro que encontrou. Depois vá para Goland Coal City e ouça os rumores "Ghosts of Colliery". Em seguida saia do bar e vá para Lesalia. Entre no bar e Ramza ficará descobrindo mais sobre o trabalho.



Quando estiver saindo, Beowulf aparecerá e se unirá à sua equipe.

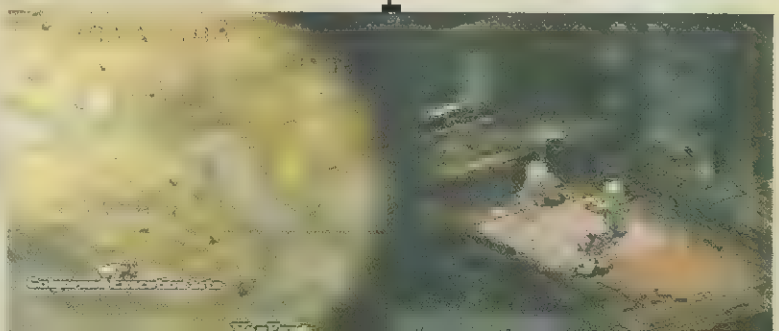
PARTE-H O poderoso guerreiro Worker 8

Voltando ao mapa, note que a Goland Coal City se tornou vermelha. Antes de ir para lá, volte para Lesalia e compre itens melhores para Beowulf. Equipe a Yin-Yang Magic como a segunda habilidade dele. Só então vá para Goland, onde você será forçado a entrar na Collitery Mines.

Você terá que lutar por três andares antes de chegar aos esgotos. Quando finalmente chegar aos esgotos, você encontrar Holy Dragon Reis que estará sendo atacada por alguns demônios. Conseguindo salvá-la, Beowulf e Reis irão se unir ao seu grupo e você receberá uma pedra do zodíaco.

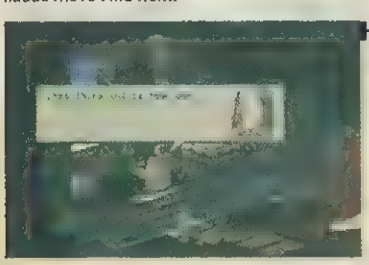
Agora volte para Goug, o pai de Mustadio colocará a pedra do zodíaco na bola de ferro

que se transformará no personagem Worker 8. Este robô finalmente se unirá a você e quando estiver saindo da cidade, o pai de Mustadio dirá que tem outro experimento que precisa de outra pedra do zodíaco. Então vá para a Zeltennia Castle.

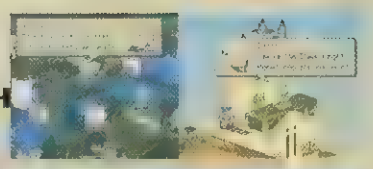


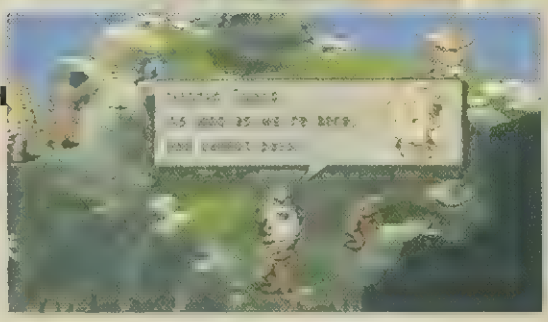
PARTE-I Trazendo um guerreiro de outra época

Entre no bar e ouça o rumor "Cursed Island". Quando fizer isso, uma rota se abrirá para o **Nelveska Temple**. Compre alguns Softs antes de ir para lá. Antes de entrar na batalha, escolha um personagem que tenha a habilidade Jump e equipe-o com a habilidade Move-Find Item.



Só então vá para Nelveska Temple. Ao entrar nesta área você será atacado por Worker 7. **Destrua-o** para receber uma pedra do zodíaco. Ao tentar sair de Nelveska Island, Beowulf usará a Zodiac Stone que pegou para trazer Reis à sua forma humana. Agora volte para Goug e **Besrodio** colocará a pedra em sua nova máquina do tempo. Esta máquina trará o personagem Cloud do jogo Final Fantasy VII. Sem entender o que aconteceu, Cloud sairá em busca de seu inimigo Sephiroth.



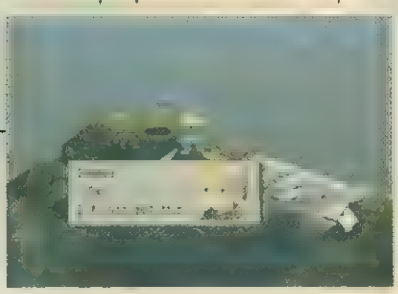


PARTE-J Encontrando a arma Materia Blade

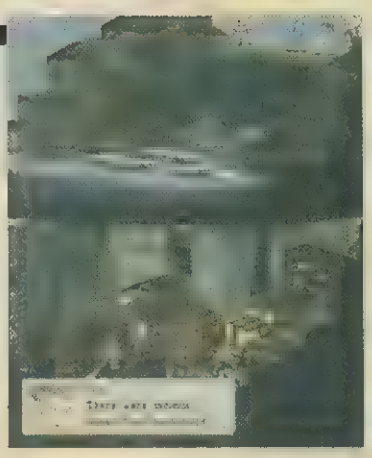
Siga para Zarghidas Trade City. Quando você entrar neste local, encontrará Aerith sendo atacada por ladrões.

Cloud chegará a tempo para salvá-la, mas ele não tem equipamento. Você terá que ajudá-lo. Ao vencer a batalha, Cloud se unirá à sua equipe.

Cloud tem todos os ataques Limit Breaks que ele usa no jogo Final Fantasy VII, mas você terá que encontrar a sua espada Materia Blade. Equipe a **habilidade** Move-Find Item em algum personagem e vá para Bervenia Volcano. Entrando em uma batalha nesta região, use o personagem que tenha a habilidade de Move-Find para chegar ao topo da montanha. Lá você encontrará a Materia Blade.



Vença a batalha e equipe a arma encontrada em Cloud. Cumprindo estes eventos, sua próxima parada será Murond Holy Place.



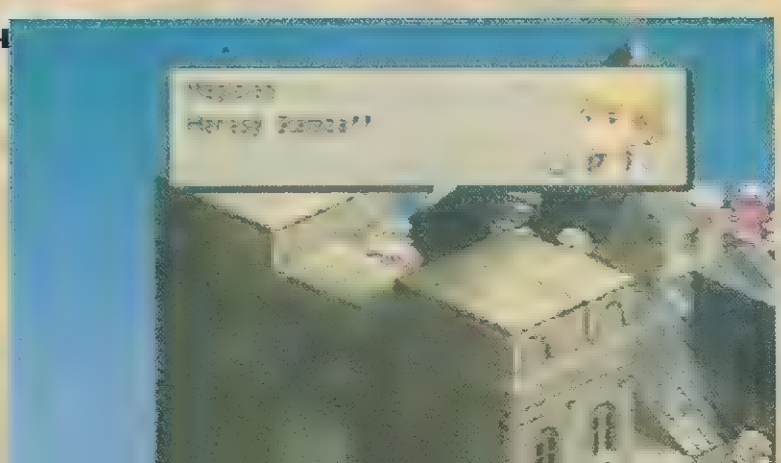
PARTE-K Os mensageiros da destruição

Chegando em Murond, você participará de uma série de **batalhas**. A primeira delas será fora da igreja, depois enfrentará Vormav, Rofel e Kletian.

Esta batalha não é muito difícil, apenas coloque seus personagens mais poderosos para lutar. Quando entrar na capela, você enfrentará Zalbag possuído, além de um Ultima Demon e dois Archaic Demons.

Será uma batalha difícil, portanto use seus personagens mais fortes. Vencendo esta batalha, você encontrará com Funeral, que estará quase morrendo e dirá que Vormav está indo para o Orbonne Monastery.

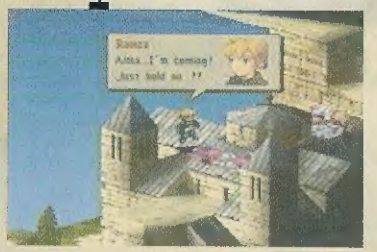
Estando no mapa do mundo, uma nova rota entre Murond e Goug Machine City se abrirá. Logo que for para o Orbonne Monastery, você entrará na última série de batalhas. Mas ainda há um evento opcional muito interessante para cumprir neste momento, mas a Deep Dungeon deverá estar acessível.



PARTE-L A aventura secreta

A Deep Dungeon é um local com dez andares, onde você poderá encontrar itens poderosos e enfrentar uma batalha a cada andar.

Você só poderá acessar este local quando passar por Murond Holy Place. Depois vá para o **Warjilis Trade City**. Quando você chegar,

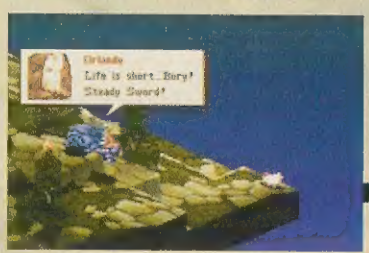


Ramza ouvirá rumores sobre a Deep Dungeon. Quando sair da **cidade**, uma rota se abrirá levando à Deep Dungeon. Para deixar as coisas ainda mais desafiadoras, a Deep Dungeon é completamente escura.

Você poderá ver seus personagens e os inimigos, mas não pode ver o terreno. Os cristais deixados pelos personagens mortos irão iluminar as áreas, mas há outro modo para ver. Apenas use **ataques** de longa distância como armas de fogo, o Shock de Beowulf e Dispose de Worker 8.

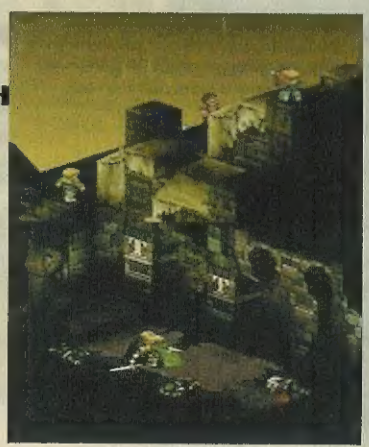
PARTE-M Os perigos da Deep Dungeon

O que é mais desafiador nesta fase é que você não apenas terá que enfrentar os inimigos poderosos, mas terá que encontrar a saída de cada fase. Se você derrotar os inimigos antes de encontrar a saída, você voltará para o mapa do mundo e terá que enfrentar os inimigos da fase.



A saída de cada fase é aleatória, mudando a cada jogo. A melhor **maneira** de encontrar a saída é usando a magia Chicken de Beowulf, para transformar o último inimigo em galinha. Continue usando esta magia quando o inimigo estiver quase voltando ao normal.

Enquanto isso, vasculhe a área mas você poderá cair em armadilhas. Você poderá pegar itens super legais se estiver usando a habilidade **Move-Find Item** e estiver com o atributo Brave muito baixo (use Rafa ou Beowulf para fazer este trabalho).



PARTE-N Encontrando equipamentos raros

Para abaixar o atributo Brave de seu personagem, use a habilidade Threaten do Mediator, ou Foxbird do Oracle.

Na fase Nogias tenha certeza de encontrar o item Save The Wueen Sword e equipe o mesmo em Agrias. A Blood Sword também poderá ser encontrada aqui. No terceiro andar, Delta, procure o **Yoichi Bow** e o Mace of Zeus. No andar Valkyrie, você poderá encontrar os itens: Faith Rod, Kaiser Plate e Fairy Harp.

A Deep Dungeon se torna muito difícil no andar Mlapan. Neste andar você encontrará outra espada Excalibur, boa para Beowulf.

Aqui você também encontrará a melhor arma para os Ninjas, a Iga Knife (mas as armas Morningstar são mais fortes). O próximo andar se chama Tiger. Aqui você poderá pegar a Blast Gun, a melhor arma do jogo. Os itens Secret Clothes, Cursed Ring e Elixir também podem ser **encontrados** aqui.

PARTE-O Preparando-se para a batalha

O próximo andar, Bridge, requer alguém com a habilidade Secret Hunt. Os itens desta fase não são muito **viáveis**, mas se quiser procure por um Sage Staff e uma Koga Knife. No próximo andar, Voyage, você poderá encontrar os itens Ragnarok, Robe of Lords e o Perseus Bow. O penúltimo andar da Deep Dungeon é o Horror e guarda as **melhores** armas do jogo, que são: Maximilian, Grand Helmet e Venetian Shield. O último andar é o End, antes de ir nele, tenha certeza de levar um Mediator com a habilidade Solution. Se você quiser aprender a magia de evocação **Zodiac**, leve seu melhor Summoner.

Equipe-o com a habilidade de Time Mage, MP Switch. Quando entrar neste último andar, você encontrará um velho chamado Lucavi. Ele se transformará em um demônio e chamará mais inimigos.

PARTE-P A décima terceira pedra do zodíaco

Antes de derrotar Elidibs, espere ele usar a evocação Zodiac em seu Summoner para poder aprendê-la. Vencendo Elidibis, você receberá a décima terceira pedra do zodíaco, Serpentarius. O personagem Byblos se unirá à sua equipe.

Tendo todos os andares da Deep Dungeon acessíveis, volte para o andar End levando um personagem com a habilidade Move-Find Item. Procure no topo da fase, onde Elidibs apareceu.

Existe quatro itens neste parte, que são: dois Elixirs, uma Chirjiraden e a Chaos Blade. Equipe todos os personagens com a habilidade Catch e vá para o andar Horror.

Os ninjas que você encontrará arremessarão uma grande variedade de armas para você pegar.

Se você estiver com seus personagens bem evoluídos, poderá pegar uma Chaos Blade. Voltando ao trajeto **normal** do enredo, prepare-se.

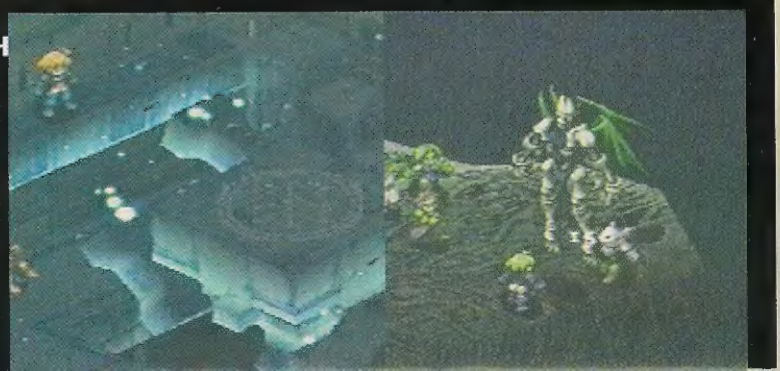
Seus personagens devem estar evoluídos até o nível 40. Vá ao **Orbonne Monastery** para ter algumas batalhas e salve seu progresso em um slot diferente.

PARTE-Q Confronto final com a deusa Ajora

Na segunda batalha você enfrentará Rofel. Vencendo-o, Ramza será **levado** para Murond Death City e a passagem de volta será destruída. Seu próximo inimigo será Kletian e logo depois será Balk.

Vencendo estas batalhas, você irá para o Graveyard of Airships. Vormav usará a pedra do zodíaco para se transformar no demônio Hashmalum. Ao vencê-lo, ele se matará para ressuscitar a deusa Ajora. Você receberá a última chance de salvar seu progresso.

A deusa Ajora usou o corpo de alma para voltar à vida, mas Alma se livrará da posse de Ajora que se transforma em Altima. Ao causar grande dano em Altima, ela revelará sua verdadeira forma. Quando você derrotar **Altima**, ela explodirá e tudo parece estar perdido para Ramza e seus amigos. Muitos acreditam que todos tenham morrido nesta batalha, mas assistindo ao final você entenderá muitos outros detalhes.



Authentic Imports®
Comércio de Games Ltda.
TUDO PARA VIDEOGAMES
Venda de consoles, jogos e acessórios.
Enviamos para todo o Brasil via Correios
F: (11) 4127-0171
4127-0336 / 4339-7032
www.authenticimports.com.br

Entrega pessoal ou via sedex
Dragoon Games
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• VENDE / TROCA / COMPRA
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• CDS EM PROMOÇÃO
Tel.: (0xx11) 3846-1470 / 3846-4375
R.SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

ANUNCIE AQUI

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Especializada
• Desbloqueio,
• Transcodificação,
• Consertos em Geral,
• Orçamento feito na hora,
• Componentes para Consertos,
• Acessórios em Geral,
• Venda - Troca - Compra
Facilitamos o Pagto
Atendemos via Sedex p/ todo o Brasil
Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax: (11) 3224-9418
Loja 2
Rua Sta. Ifigênia, 304
Box 1 - Fone: (11) 222-9755
Centro - São Paulo
Cep: 01207-001
Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

SANDOVAL GAMES
BRINQUEDOS, ACESSÓRIOS E MANUTENÇÃO EM GERAL
Compra, Venda e Troca de Fitas e Acessórios para Video Games em Geral
Sega Saturn - Nintendo 64 - Playstation
Rua Primitiva Vianco, 207
Fone: 3681-8164
Centro - Osasco - SP

ROCK LASER Games
Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS
Playstation 2, GameCube, Xbox, PS One, Nintendo 64, Dreamcast e outros
Tudo com garantia despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria
PABX: 11-6954.4332
Aceitamos Cartões de Crédito!

TECNOGAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
GAMES - VIDEOKÊ - DVD
ACESSÓRIOS EM GERAL
COMPONENTES P/ VIDEO GAME
TRABALHAMOS VIA SEDEX
COMPRAMOS SEU VIDEO GAME MESMO COM DEFEITO
FONE: (0xx11) 3337-2767
Rua Santa Ifigênia, 256 - 3º andar sala 31

Fone: 3641-0444 / 0448

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAME

Ligue para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 3322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 3941-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - Bl 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-7429 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000